BEMUTATÓK: Imperialism, Constructor, Ignition

PC GURU

EXTRA AJÁNLAT:

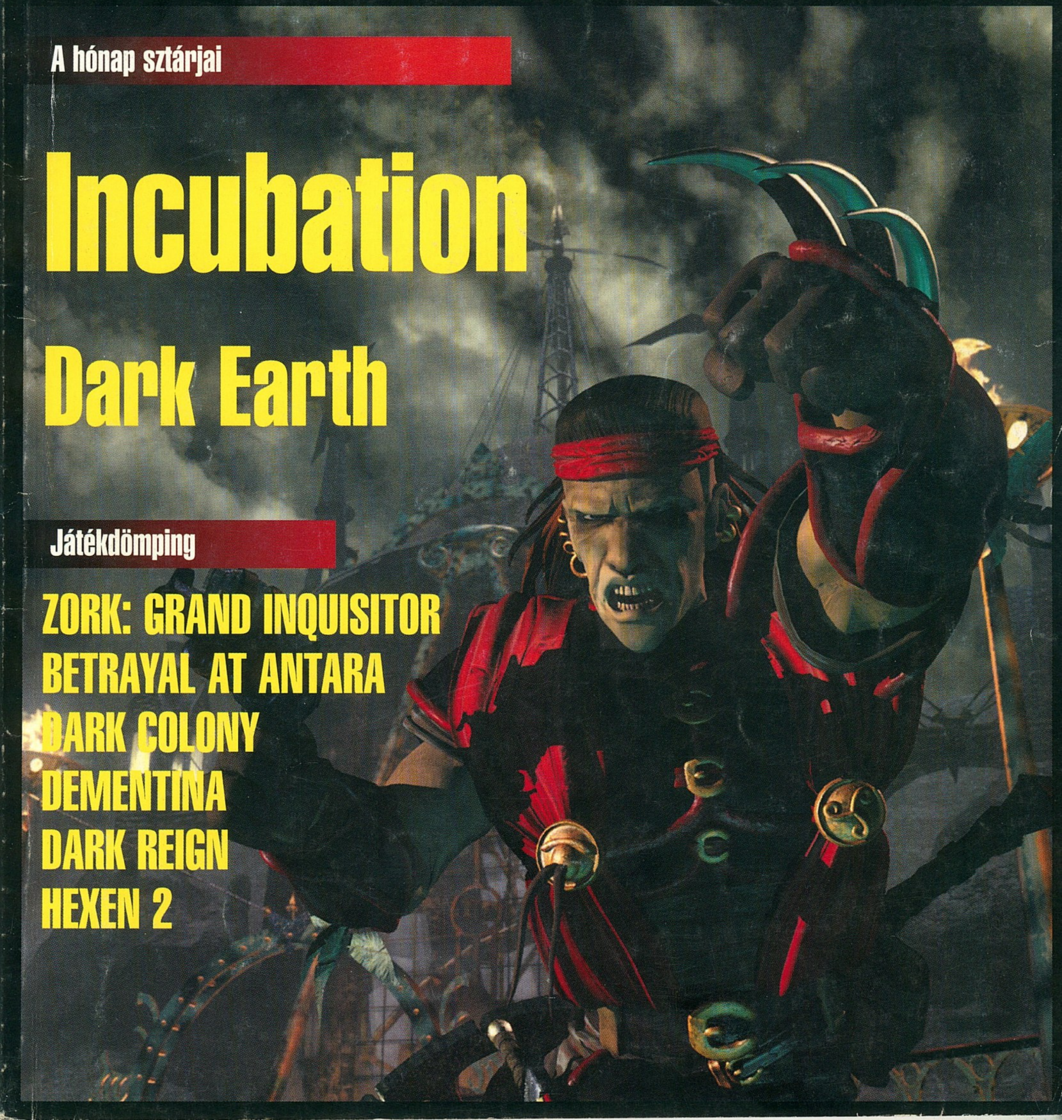
Jedi Knight
Folytatódik a Dark Forces

****

Halflife
Ismét egy Quake klón?

SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN

1997/11 – 395 Ft



A hónap sztárjai

Incubation

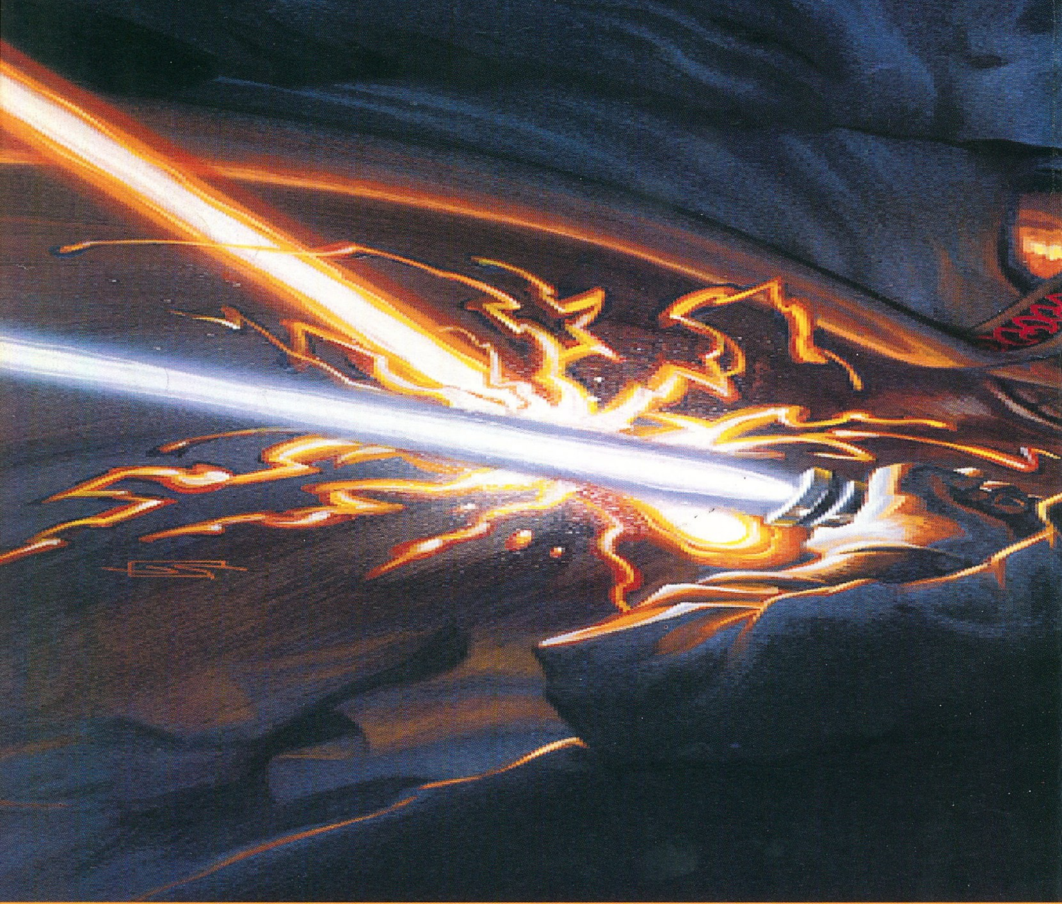
Dark Earth

Játékdömping

ZORK: GRAND INQUISITOR
BETRAYAL AT ANTARA
DARK COLONY
DEMENTINA
DARK REIGN
HEXEN 2

AZ ERŐ ÚJRA VELÜNK VAN!

A STAR WARS Univerzum még soha nem volt ennyire nyitott.
Itt az idő arra, hogy beleszólj a Galaxis történelmébe !
George Lucas fantasztikus világa már évekkel ezelőtt elérhető
volt a számítógépes játékok kedvelői számára. A mára már
klasszikusnak számító programok: a Tie-Fighter, a Rebel Assault
I-II., és Dark Forces újra kaphatóak egy kedvezményes árú
gyűjtőcsomagban. Idén tavasszal a Yoda Stories és a régen várt
X-Wing Vs. Tie-Fighter bűvölt el minket...
... most pedig két új kaland vár Rád !



Virgin INTERactive

A Lucasarts / Virgin Interactive játékokat
keresse az EcoBIT Multimédia kft. üzleteiben,
vagy viszonteladóinknál az ország egész
területén.
Budapest 1077 Wesselényi u. 25
Tel/fax.: (06-1)-351-3078
Pólus Center
Tel.: (06-1)-419-4175

ECOBIT®

STAR WARS
SHADOWS OF THE EMPIRE
A SHADOWS OF THE EMPIRE cselekménye a Hoth jeges mezőin kezdődik és a trilógia történetével párhuzamosan haladva kell végrehajtanod az egyre nehezedő küldetéseket. A szokásos kézifegyverek használata mellett hósiklót, űrhajót, robogót vezetve kell szembeszállnod a Birodalom katonáival és felbérelt pribékjeivel.
Az első magyar nyelvű kézikönyvvel kiadott Star Wars játék!!!
STAR WARS
JEDI KNIGHT
A Dark Forces második része nem egyszerűen egy folytatás, hanem az eddigi legborzongatóbb Star Wars kaland! Elsajátítva az Erő fortélyait, neked kell elvégezned azt a szörnyű feladatot, amelyben apád elbukott.
A Sith Sötét Lovagjai ellen indulhatsz harcba a tőle örökölt fénykarddal!
Magyar nyelvű kézikönyvvel!
LucasArts Archives Vol. II.
6 CD egy áráért!
Tie Fighter Collectors CD, Dark Forces, Rebel Assault I-II., és a Making Magic CD!
Kis kalandok nemcsak kicsiknek!
A Yoda Stories könnyed kirándulás a Star Wars Univerzumba
YODA STORIES
Minden idők legjobb űrhajó-szimulátora !
Az X-Wing és Tie-Fighter egyben, szépséges grafikával, hálózatos opciókkal!
A 3Dfx-patch már hozzáférhető!
X-WING VS. TIE FIGHTER
A Star Wars, a Shadows of the Empire, a Jedi Knight, a Dark Forces, valamint az összes Star Wars játék nevei és logói, a Lucasarts logo a Lucasfilm Ltd bejegyzett védjegyei, melyeknek felhasználására a Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd jogosult. A Virgin logo a Virgin Enterprises Ltd. Bejegyzett védjegye. Minden jog fenntartva!
© 1997 EcoBIT Multimédia kft.
LUCAS Arts

INTRO

A PC GURU postacíme:
1399 Bp., Pf. 701/765
guru@mail.datanet.hu
www.datanet.hu/guru

Kiadja az Új Guru Lapkiadó KFT
1157 Bp., Páskom park 30.
Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Főmunkatárs: Boruzs Krisztina
Lapmanager: Lám Gábor
Terjesztési munkatárs:
Kovácsné R. Beatrix
Médiamanager: Szakács Gábor
Laptervezés: Red Chicken Team
Tördelőszerkesztő: Pércsi Mihály
Munkatárs: Harangozó Csongor

Megjelenik havonta
Ára 395 Ft

Előfizethető bármely postahivatalban, a hírlapkézbesítőknél, a Hírlapüzletági Igazgatóság budapesti ügyfélszolgálati irodáiban és a HI-HELÍR-nél (1900. Budapest, Lehel utca 10/a.) közvetlenül, vagy átutalással a HI-HELÍR Postabank Rt.: 219-98636/021-42795 pénzforgalmi jelzőszámra, illetve a kiadó posta címén közvetlenül. Előfizetési díj: ½ évre 1980 Ft, 1 évre 3960 Ft. Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, valamint számítástechnikai szaküzletekben.

A szerkesztőség címe: Budapest VIII., Somogyi B. u. 16. ½ em. 2a. Tel.: 137-0007

Terjeszti a HÍRKER Rt., NHRT
ISSN 1217-6389

Nyomdai munkálatok:
Gutenberg Press,
1033 Budapest, Kaszásdűlő u. 2.
Felelős vezető:
Óvári László elnök-vezérigazgató

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

A szerkesztőség az újságban megjelent hirdetések tartalmáért nem vállal felelőséget.

Hi mindenkinek!

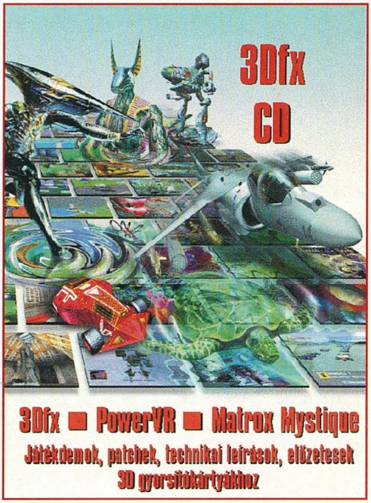
Gyarapodunk, bővülünk. Legalábbis nagyon úgy tűnik, hiszen a jelenlegi szám már éppen 100 oldalas. Lehet, hogy fogásra ezt nem lehet érezni, azonban nyugodtan a lap végére lapozhattok egy kis szemrevételezésre. Egyébiránt tombol a Compfair, meg a hűvös őszi idő, ilyenkor kell a számítógéppel foglalkozni. Márpedig lesz mivel foglalkozni, hiszen egymást érik a jobbnál jobb programok, szinte már nem is tudja hova kapni a fejét az ember.

Éppen ezért mostanában a legnagyobb gondot az okozza, hogy mi maradjon ki az éppen aktuális válogatásból. Egyébként nem igazán pihentünk a hónapban, hiszen itt az új CD GURU, sőt meglepetésként a 3Dfx CD, melyen mindent megtalálhattok, ami idáig megjelent a kártyára. A kíváncsiaknak még azt is eláruljuk, hogy november közepén jön a UTILITY CD 2 - hiszen nagyon sokan kerestétek már. Úgy látszik tényleg tetszett nektek.

A design megváltozását nem kísérte hangos ováció, bár igaz az ellenkezője sem, így nagy valószínűséggel meg vagytok elégedve az eredménnyel. A hónapban egyébként elbúcsúzunk a Magic rovattól, megtette kötelességét, nagyon sok embert megfertőzött az MTG őrülettel. E hónaptól kezdve egy vegyes film-zene-könyv és egyéb salátát fogtok találni helyette, fogyasszátok egészséggel.

GURU Team

GURU HÍREK



LEGÚJABB KIADVÁNYAINK

TARTALOM

A HÓNAP JÁTÉKA

INCUBATION

Ebben a számunkban egy nagyon régen várt és beharangozott stratégiai játék nyerte el ezt a címet. Ez a körökre osztott csoda egy távoli bolygón játszódik, ahol a letelepedő emberek egyik vírusa megfertőzi az addig békés őslakosokat, akik vérszomjas mutánsokká változnak. Az Incubation pontosan olyan, amilyennek lennie kell: a grafika és az animációk hatása elsöprő már a minimum konfiguráción is, bár szó se róla a 3Dfx változat klasszisokkal jobb. Az irányítás rendkívül egyszerű és a küldetésekre sem panaszkodhat senki; próbára teszik a játékosokat és ugyanakkor változatosak. Az Incubation-t nem lehet abbahagyni, nem lehet megunni és nem szabad kihagyni!

TALLÓZÓ

70 Pixel
76 SSI MTS-100 és Cineplex 8600
77 Axico
79 Turtle Beach újdonságok
82 AdLib
83 Német szótanító CD-ROM
85 Tamagotchi
90 Hercules

ROVATOK

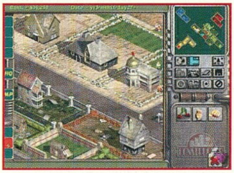
52 3D oldal
66 Shareware játékok
72 Hardware News
84 Egyéb
86 Tuning
88 Teszt rovat
92 Levelezés
96 Cheat
97 Apróhirdetés

ECTS

6 Blizzard
7 Telstar
8 Ocean
8 Sirtech
9 Interactive Magic
9 UBI Soft

ELŐZETES

12 Halflife



JÁTÉKLEÍRÁS

10 Manx TT SuperBike
13 Jedi Knight
16 Dark Colony
20 Incubation
24 Dark Earth
28 Dementia
32 Hexen 2
36 Dark Reign
38 Zork
40 Ignition
42 Constructor
45 Imperialism
48 Antara
54 W.E.T.
55 Speedboat Attack
58 F/A-18 Hornet
62 Earth 2140

Blizzard

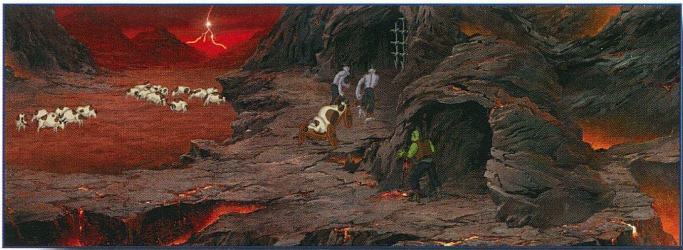
A Blizzard úgy tűnik végérvényesen szakított az Interplay-jel (no meg az Ablac-kal), így ezután megjelenő játékai várhatóan a CUC Software gondozásában kerülnek forgalomba. A CUC Software valójában egy a Sierra-ból, a Dynamix-ból és még néhány kisebb szoftvercég – köztük a Blizzard – egyesüléséből létrejött mamutvállalat, amely az Eidos-hoz hasonlóan egységesen próbál minél nagyobb falatot kiharapni a szoftverpiacból.

Félreértések elkerülése végett a Blizzard csak méreteiben kicsi, az általa kiadott programokat természetesen mindig is a legjobbak között tartották számon. Idén ősszel az érdeklődők három érdekességet fedezhettek fel standjukon, azaz pontosabban csak kettőt, lévén a harmadikról inkább csak beszéltek, mintsem mutattak volna belőle valamit. Természetesen ez utóbbi project a **Diablo II** volt, amelyet jelen pillanatban '98 karácsonyára terveznek. Utolsó értesüléseink szerint 4 komplett város – nem csupán pár ház, hanem komoly város – kerül a játékba és ennek megfelelően a program és a történet összetettsége is lényegesen megváltozik. Az alap marad a régi, csak éppen a bejárható területek mennyisége nő meg drasztikusan. Ehhez persze elméletileg nem kellene 2 év fejlesztőmunka, így véleményem szerint rengeteg egyéb dolgot is fejlesztenek a játékon. Pár hónap múlva minden bizonnyal többet tudunk majd...

A legelső a mostanában megjelenő két Blizzard alkotás közül a Warcraft mintájára készülő **Starcraft** lesz. Az az érzésem, keresve sem találhattam volna jobb kifejezést a program jellemzésére, mint amikor azt írtam „a játék a Warcraft mintájára készül". Minimális eltérésektől – mint például a grafika – eltekintve, bármennyire próbáltam, nem sikerült sok újdonságot felfedezni a programban. Többször is nekiálltam vele játszani, és habár egyszer sem sikerült komolyabban belemélyedni a játékba, az első benyomásaim továbbra is azt súgják, hogy „nem rossz, nem rossz, de ezzel egy picit már elkéstek a fiúk". Annyi hasonló kaliberű játék jelenik meg idén ősszel, hogy szerintem ez már kevés lesz az igazi sikerhez. Persze kívánom, hogy ne legyen igazam, de a Starcraft fejlődését már a harmadik kiállítás óta kísérem figyelemmel, és sajnos a program még mindig nem tudott meggyőzni. A játék egyébként tud mindent, amit egy ilyen programnak tudnia illik, azaz 3 választható faj, 30 küldetés, 8 játékos, Internet támogatás, stb. Biztosan sokan lesznek olyanok, akik már szimplán a Warcraft miatt értékelni fogják, de véleményem szerint – a realitások talaján maradva – nem a Starcraft lesz a real-time stratégiák új királya.

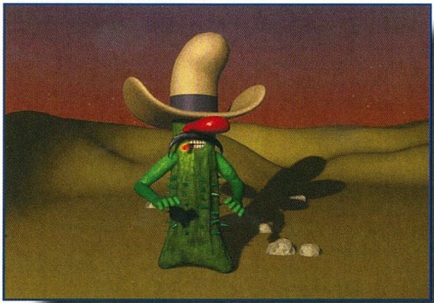
Annál inkább komoly sikerre számíthat viszont a **WarCraft Adventures: Lord of the Clans** című grafikus kalandjáték. A program a Warcraft világában játszódik, hősünk Thrall, egy ifjú orc, aki hosszú évek rabsága után tér vissza Azeroth földjére, hogy vezetése alatt ismét egyesüljön az orcok dicső népe. A játékban több mint 60 különböző helyszínen fedezhetjük fel Azeroth világát és természetesen a Warcraft-ból megismert hősökkel találkozhatunk. Száznál is több grafikus dolgozik a játékon (köztük legtöbben az orosz köztársaságok határain belül!), így a látvány egy igazi rajzfilmre emlékeztet. A történet is remekül átgondolt, akárcsak a zene, amely – gondolom mondanom sem kell – ismét csak a Warcraft-ot idézi. Egyszóval minden adott egy újabb Blizzard sikerhez!

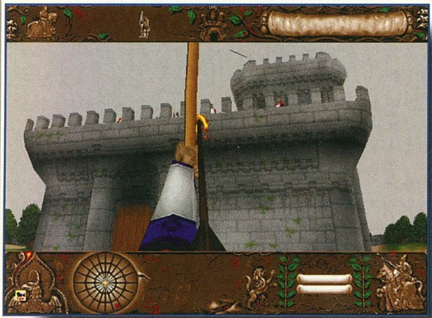
Várható megjelenés: '97 karácsony



Telstar

Ebben a számban rengeteg Telstar újdonsággal találkozhattok, így többnyire most csak azokról a programokról fogok írni, amelyekre egyelőre még várni kell. A „többnyire" szó azért került az előző mondatba, mert ugyan Bird kreál nektek valamit a **Dementia**-ról, a játék Bearnak is, nekem is annyira tetszett a kiállításon, hogy nem bírom ki, hogy ne írjak róla pár sort. Amúgy is elég „kalandjáték-mentes" időket élünk, úgyhogy egy-egy eredeti alkotás kiemelt figyelmet érdemel. A Dementia jellemzésére pedig az „eredeti" nagyon találó kifejezés, hiszen ki hallott már olyanról, hogy a főhős egy nagymama legyen, aki azért küzd, hogy elveszett családját visszakapja. Nincs egy darab elveszett világ sem a játékban, és misztikus gyilkosságokat se kell kibogoznunk, egyszerűen csak 10 idétlen pályán kell átverekednünk magunkat hősünkkel. Amennyire szokatlan a körítés, annyira szokatlan a játék menete is. A programban minden fordítva működik. Ha valamit logikusan meg kellene nyomni, akkor inkább húzd meg. Ha felfelé kéne menni, akkor válaszd a lefelét. Mindössze idő kérdése, hogy megszokd a dolgokat... Várható megjelenés: október.





A cég másik nagyon eredeti játékötlete a **Virus** volt, melyben a cél egy betolakodó vírus kiirtása a számítógépből. A játék elején a program készít egy képet vinyódról és így mindenki saját gépén, saját rendszerében küzdhet a betolakodó vírus ellen. Első ránézésre a Descent jut az ember eszébe a programról, legalábbis egy nagyon hasonló 3D rendszer segítségével száguldozhatunk a file-ok között. Ezt nyugodtan lehet szó szerint venni, mivel a képernyő jobb szélén felvázolt könyvtárszerkezetben mindvégig nyomonkövethetjük helyzetünket.

Ha éppen egy jpg-n haladunk keresztül, akkor a falon megjelenik az adott kép. Ha egy textfile mellett megyünk el, akkor ugyanígy a falon olvashatjuk a szöveget. A játék a lövöldözés mellett állítólag stratégiai elemeket is tartalmaz, de hogy pontosan mit, arra sajnos nem sikerült rájönnünk. Mindenesetre a Virus még így is egy nagyon eredeti – talán a kiállítás legeredetibb – ötlete. Várható megjelenés: november.

Mihez is hasonlíthatnám a **Joe Blow**-t? Talán a N64-en népszerűvé vált Super Mario-hoz, hiszen stílusát tekintve mindkét program 3D akció/kaland, ráadásul igen kiemelkedő minőségben. Joe Blow egy nagyon jópofa majom, akinek egyik „lenyűgöző" képessége a köpködés. A hat teljesítésre váró pályán mindenesetre bőven lesz alkalma ezt a tulajdonságát kihasználni... Várható megjelenés: november.

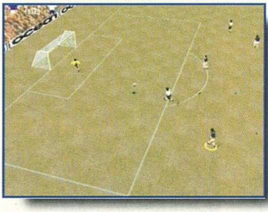
A **Siege**-ről már korábban is olvashattatok, ez az a középkori várostromot szimuláló program, amely ha egyszer végre megjelenik, valószínűleg komoly sikerre számíthat. Tavaly óta sokat fejlődött a program, most már igen sokféle egységet irányíthatunk, és a csata is sokkal pergőbb mint korábban. A faltörő kostól elkezdve a forró szurokig mindent bevethetnek a harcoló felek, úgyhogy a program határozottan látványos. Elméletileg a harc a királyság megszerzéséért folyik, de nem kizárt, hogy ezután más országok felé is továbbterjeszkedhetünk. No majd meglátjuk...

Várható megjelenés: '98 tavasz.

OCEAN

Az Ocean az őszi szezonban megjelenő játékai közül az **F22**

mellett az **I-War**-tól vár igazán sokat. Az I-War egyike az új generációs űrszimulátoroknak. Látvány szempontjából mindenképpen kiemelt figyelmet érdemel a program, és lévén a fejlesztők Xwing megszállottak, remélhetőleg a mozgással és a dogfight élvezhetőségével sem lesz gond. A program érdekessége, hogy az űrhajónkon belül több posztot is elláthatunk, azaz váltogathatunk az egyes parancsnoki helyek között. Én személy szerint mindig kétkedéssel fogadom az ilyen megoldásokat, de itt egészen meggyőzően működött a dolog. Persze nem szeretnék elhamarkodottan ítélni, mert ugyebár a puding próbája az evés. Majd meglátjuk. Az egyes küldetések között egyébként a sztori alakulását bemutató gyönyörű átvezető animációkat és mozirészleteket élvezhetünk végig. Majd elfelejtettem, a játék nem egy kitalált világban, hanem saját „különbejáratú" galaxisunkban játszódik. Naprendszerünk bolygói remekül



felismerhetőek, és egy 100 fényévnyi körön belül az összes égitest is a pontos helyére került (legalábbis oda, ahol csillagászaink látni vélik őket...). Várható megjelenés: '97 ősz

A nyolcvanas évek elején John Ritman megalkotta az azóta már minden platformon örökzöldnek számító Matchday 1 és 2-t. A fociprogramok két veteránja mindmáig fogalomnak számít a stílus történelmében, és most ugyanez a John Ritman visszatért az Ocean-höz, hogy elkészítse a **Matchday 3**-at. Gondolom a fiatalabb korosztálynak nem mond túl sokat a „Matchday" név, pedig hej be sokat játszottunk vele C64-en és Spectrumon. A programban az volt az igazán szép, hogy nem volt túlbonyolítva, de ugyanakkor mégis nagyon változatos meccseket lehetett vele vívni. A passzolás és a helyezett lövések elsajátítása nem igényelt több órányi gyakorlást, gólt lőni mégsem volt egyszerű. Egyszóval igen jól sikerült fociprogramokról volt szó, és a Matchday 3 is hasonló célokat tűzött ki magának, azzal az apró különbséggel, hogy ezúttal már a látvány is igen meggyőző lesz. A labda „ragad" a játékosok lábához, így inkább a foci taktikai részével kell foglalkoznunk, nem pedig a „bőrbogyó" terelgetésével. Várható megjelenés: '97 október

Az **Anno 1602**-ben Kolombusz Kristóf egyik kortárs hajóskapitányának szerepébe élhetjük bele magunkat. Az Új Világ felfedezése után ténylegesen új életet kezdhetünk, kolonizálhatjuk felfedezett birodalmunkat, kereskedhetünk, politizálhatunk a bennszülöttekkel, leigázhatjuk vagy megtéríthetjük őket, egyszóval mindent megtehetünk, amit

akkoriban egy kapitány – vagy helytartó – megtehetett az Ígéret Földjén. A program első ránézésre a Colonisation-re hasonlít, bár az én szubjektív megítélésem szerint nagyságrendekkel szebb annál. Külsőre tehát nagyon bíztatóan festett a játék, de hogy jobb e, mint az előbb említett klasszikus, az majd csak november magasságában fog kiderülni.

SIRTECH

A Wizardry 8-ról az előző PC Guruban olvashattatok, így most

inkább a **Jagged Alliance 2**-ről szeretnék pár szót ejteni, amely vélhetőleg legalább akkora – ha nem nagyobb – érdeklődésre számíthat, mint a Wizardry 8. Chivaldori tábornok parancsba adta, hogy Arulco falvait és városait a föld színével kell egyenlővé tenni. A célja egyértelmű, a vidék alatt meghúzódó, értékes nyersanyagokat rejtő bányaláncolatot akarja megszerezni saját céljaira, és így a – helyiek kérésére – a te feladatod lesz, hogy zsoldosaid segítségével a bányákat lezárd a betolakodók elől. Egyszerű feladat...legalábbis neked ezt mondták... A dolgok persze soha sem úgy alakulnak, ahogy azt az ember elképzeli, és így a bányák mélyén olyan meglepetések várnak rád, amelyekre nem igazán lehetett felkészülni. Feladatod teljesítéséhez 50 különböző tulajdonságokkal és személyiséggel rendelkező zsoldost bérelhetsz fel, de a küldetésekre különböző tudósokat és helybéli vezetőket is magaddal vihetsz. A nappali küldetések mellett ezúttal már éjszaka is bevetésre indulhatsz, utánpótlási vonalakat vághatsz el, sőt, akár légi támogatást is kérhetsz. Külön érdekesség, hogy saját zsoldost is kreálhatsz magadnak, akinek aztán még a hangodat is kölcsönadhatod (!!!). Karaktereid kúsznak, másznak, futnak és lebuknak a lövések elől. Mindehhez lenyűgöző SVGA grafika társul, így az az érzésem '97 karácsonyának egyik legjobb stratégia programjaként tekinthetünk a Jagged Alliance 2-re.

A Sirtech másik büszkesége az **Xfire**. A játék stílusát tekintve a Diablo-t idézi, azaz különösebb logikai buktatók nélkül a cél kiirtani minden ellenfelet egy gyönyörű 3D izometrikus világban. A valóságban persze sokkal bonyolultabb a dolog, de a lényeget tekintve aligha tévedek. Igaz, itt egy 4 fős csapatot irányíthatunk és a körítés is inkább sci-fi elemekre épül, de az akciórészek jellege még így is

nagyon hasonló a Diablo-nál látottakhoz. A Sirtech is felállítja ingyenes XFire szerverét, így valószínűleg hamarosan kitör az XFire láz. Legalábbis a Sirtech-nél erre számítanak...

Várható megjelenés: karácsony

Interactive Magic

Az Interactive Magic is megerősödni látszik, legalábbis erre utal a közeljövőben megjelenő alkotásaik minősége. A jónéhány melléfogás valószínűleg megtette a magáét, és így a cég fejlesztői ezután remélhetőleg már a külcsínre is fektetnek hangsúlyt a belbecs mellett (minden bizonnyal rájöttek arra a megszívlelendő

igazságra, hogy 1997-ben egy program már hiába számolja ki mérnöki pontossággal egy tankból kilőtt lövedék röppályáját, ha a célpont mindössze egy barna kocka amire ráfogják, hogy az az ellenség főhadiszállása...). A cég a **Seven Kingdoms**-tól remél igen sokat, és ha minden a tervek szerint halad, nem is alaptalanul.

Ez a játék is egy a real-time stratégiák hosszú sorában, de lévén hogy fantasy és valós történelmi elemek felhasználásával készül, kis odafigyeléssel valóban sikeres játék lehet belőle. A grafika mindenesetre rendben van, és ez már magában fél siker. A többit majd csak kipróbálás után lehet megítélni, de a próbajáték alapján igen ígéretesnek tűnt a program. Hét legendás civilizáció (mint például görögök, perzsák, vikingek stb.) egyikével vághatunk neki a játéknak, de a harc mellett ezúttal már a kereskedelemmel, a diplomáciával és nem ritkán a kémkedéssel is foglalkoznunk kell. Természetesen minden civilizáció más és más eszközökkel és épületekkel rendelkezik, így jó darabig eltart amíg teljes egészében felfedezzük a játékban rejlő lehetőségeket. Az egyetlen komoly negatívum, hogy elméletileg nem lesz kerettörténet és hadjáratrendszer, hanem mi állíthatjuk be magunknak a pályákat és a győzelmi feltételeket. Remélhetőleg ezen még változtatnak a fejlesztők, kár lenne ugyanis ezért az amúgy nagyon kellemes Warcraft klónért. Várható megjelenés: '97 ősz

A Looking Glass fejlesztésében készülő **British Open Championship Golf** is Interactive Magic színekben jelenik meg október magasságában. A program – címből adódóan is – az angol nyílt golfbajnokságot szimulálja, így az esemény színteréül szolgáló két pályán (Scotland's Royal Troon és St. Andrews Old Course) kell rátermettségünket bizonyítani az igazi profikkal szemben. Én személy szerint nem mozgok túl otthonosan golfprogramok terén, így laikus szemmel mindössze

annyit mondhatok a játékról: nagyon szép...

A Great Battles of Alexander éppen az előző PC Guruban került nagyító alá, és ha jól emlékszem, nem igazán nyerte el Lily tetszését. Sebaj, itt a folytatás, a **Great Battles of Hannibal**, amely elméletileg majdnem ugyanarra a rendszerre épül mint a Nagy Sándor működését bemutató program. 11 különálló csatát vagy egy egész hadjáratot küzdhetünk végig, így egészen Róma kapujáig leigázhatjuk fél Európát. Várható megjelenés: '97 karácsony

Ubi Soft

A Ubi Soft igazából soha sem tartozott az igazán kiemelkedő kiadók közé, igaz többnyire minden évben kiadtak valamit, amitől aztán az emberek mégsem felejtették el a nevüket. Tavaly a Rayman dobogtatta meg a platform játékosok szívét, idén pedig a POD-dal domborított nagyot a cég. Maga a játék talán nem is annyira nagy szám (azért Vagabund ne harapd le a fejem jó?), viszont a Moto Racer mellett mindmáig ez az egyik legflottabbul megírt 3Dfx-es száguldozós program. Nem akad, nem szaggat, speed feeling a javából, egyszóval minden adott a tökéletes hangulathoz. Szerencsére erre a Ubi Soft fejlesztői is rájöttek, és most végre két olyan készülő játékban is felhasználják a „sikerdíjas" POD engine-t, amelyeknek kicsit több értelme lesz egyszerű száguldozásnál. Az egyiknek legalábbis mindenképpen, mivel az **F1 Racing** nevéből adódóan is egy F1 szimulátor lesz, ráadásul nem is akármilyen. A látványt nem kell különösebben ecsetelnem (remélem Laza bitang nagy képet tesz ide...), a sebesség pedig – köszönhetően a 3Dfx-nek – konstans 25-30fps, processzortól függően. Volt szerencsém kormánnyal kipróbálni a játékot, és bizony igencsak kopogott az álkapcsom. Felelőtlenség lenne részemről egy rövid öt perces próba után ítéletet mondani, de az autók mozgása akkor is egyszerűen lenyűgöző. Az F1GP2-ben ugyan lehetett az autókat

csúsztatni, de nem ennyire mint itt. A kanyarvétel, a törések és a kicsúszások mind-mind fantasztikusak, úgyhogy le a kalappal. Biztos sokan szeretnék most azt kérdezni, hogy a program mennyire szimulátor és mennyire akciójáték. Amennyire én meg tudtam ítélni, ez is az is. A boxban mindenesetre rengeteg okosságot berhelhetünk az autón, bár olyan mélységekben biztosan nem merülhetünk el a beállításokban, mint az F1GP2-ben. Ettől függetlenül azonban maximálisan tudom ajánlani a programot minden F1 megszállottnak (hajrá Katayamaaaaa...:)) Várható megjelenés: november.

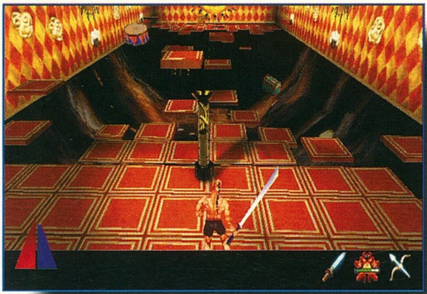
A másik POD engine-nel készülő csoda a **Redline** lesz. Itt ugyan be kell érnünk két kerékkel kevesebbel, de a sebesség és a „feeling" ugyanaz. A látvány pedig...nos, a képek ezúttal is magukért beszélnek...

Del

CRYO

DREAMS

A Cryo utolsó nagy durranása a Lost Tale of Atlantis volt, és mire ezeket a sorokat olvassátok, valószínűleg már kapható lesz a cég következő üdvöskéje, a Dreams is. Első közelítésben nem is tudom mihez hasonlítsam a játékot, de az biztos, hogy grafikailag igen meggyőzően fest. Egy kevés Tomb Raider és talán egy kicsit több MDK beütés helyenként pedig akrobatát meghazudtoló ügyességgel kúszik, mászik és ugrál a legvadabb helyeken. Több, mint 100 felfedezésre váró helyszín kapott helyet a játékban, és a legfontosabb eseményeket természetesen a Cryo-tól megszokott brilliáns átvezető animációkon követhetjük nyomon. A látottak alapján érdemes lesz mindenképpen megfigyelhető a programon, így az aki szereti ezeket a játékokat - és ugyan ki ne szeretné őket - az a Dreams-szel is elégedett lesz. Hősünk a misztikus Kék Víz-be pottyanva egy álomvilágba kerül, ahol aztán nem kisebb feladat vár rá, mint valóság és álom megmentése egy gonosz mágus ügyeskedéseitől. A játék egyszerre kaland és akció, hiszen a 3D verekedős részek mellett tárgyakat kell használnunk, varázsolhatunk és helyenként a beszélgetésnek is fontos szerepe van. A központi karakter meglepően sok mozdulat elvégzésére képes, néha két hatalmas kardjával aprítja a közelébe tévedő ellenségeket, odafigyelni erre a játékra. Várható megjelenés: '97 október/november



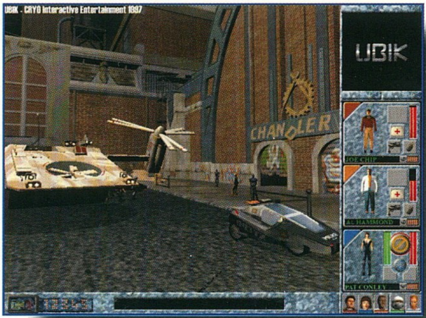
PAX CORPUS

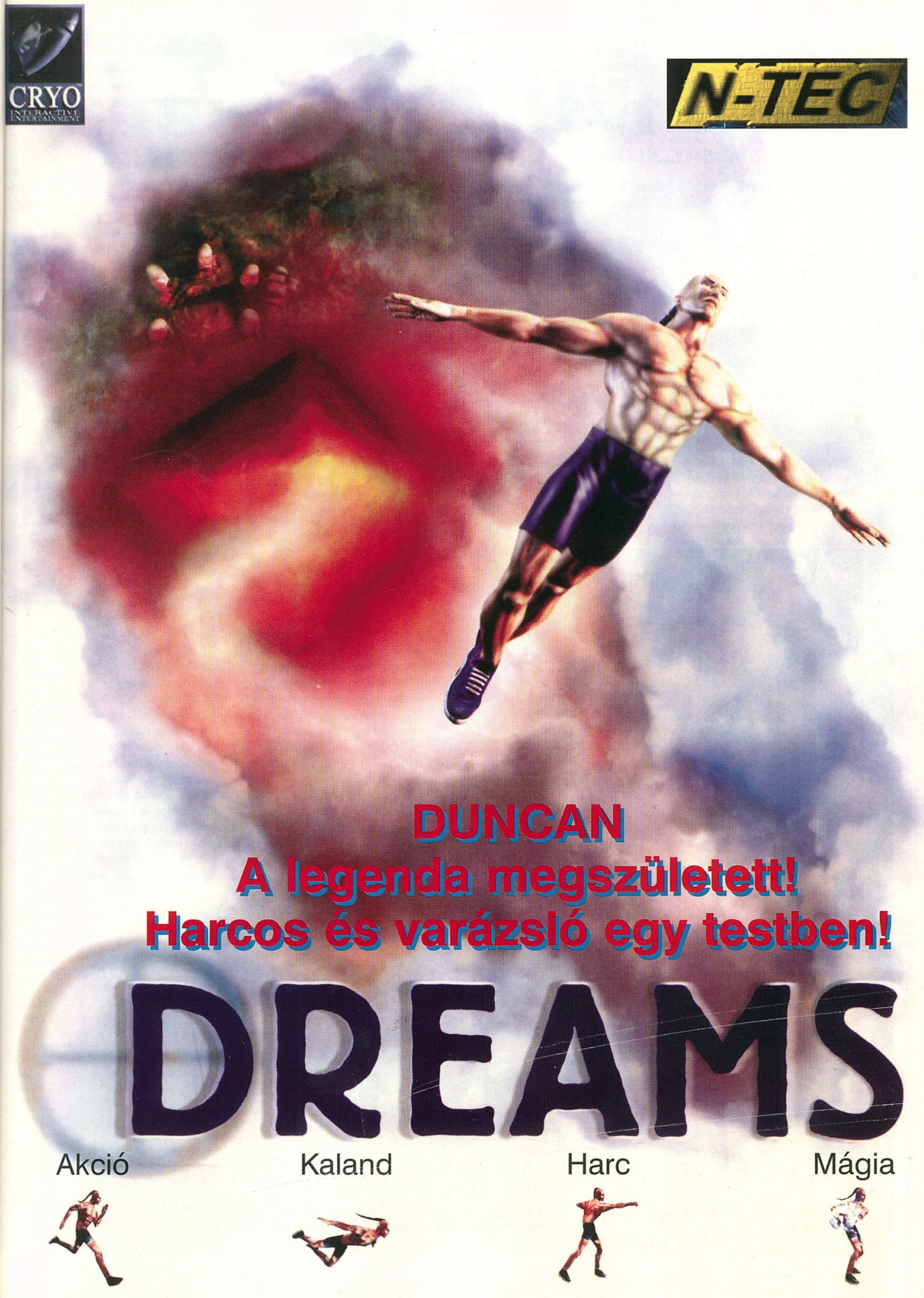
Oz-Nama több tucat fényévnyire fekszik a Földtől, de tulajdonképpen ez nem is baj, lévén ez egy olyan bolygó, ahol a nők rabszolgasorba taszították a férfiakat. A világot az Alcyon Corporation uralja, egy olyan nagyvállalat, amelynek vezetője - Kiyana Soro - igen komoly erőforrásokat fordít az örök élet titkának felderítésére. A cég első számú kutatója - Dr. Ellyis - hosszas kutatómunka eredményeként végül úgy tűnik, sikeresen létrehozott egy olyan szérumot, amely örök életet ígér - cserébe a szabad akaratért. A Pax Corpus néven ismert project-et Kiyana egy békés, ámde teljesen passzív világ létrehozására akarja felhasználni, de hősünk Kahlee ezt nem hagyhatja ennyiben. Ha Kiyana ördögi terve sikerülne, úgy Oz-Nama lakói gondolatok nélküli gépekké válnának, és ezt egyes egyedül Kiyana akarná. A mi feladatunk, hogy Kahlee szerepében felderítsük Oz-Nama világát és végül elpusztítsuk a Pax Corpus-t.

40 pályán több, mint 20 különböző karakterrel találkozhatunk, lesznek köztük békések és persze kevésbé békések is. 5 főellenségre számíthatunk és legyőzésükhöz 7 különböző fegyvertípus áll a rendelkezésünkre. A Pax Corpus is hasonlítható egy kicsit a Tomb Raider-hez, bár itt azért inkább a lövöldözésen és az akción lesz a hangsúly. No meg a szép 3D lányokon, amelyekből a látottak alapján lesz bőven a játékban... Várható megjelenés: '97 november

UBIK

A végére hagytam egy igazi csemegét a Ubik "személyében". Ez a stratégiai program nagyon hasonlított a Jagged Alliance-hez, hiszen itt is egy katonai alakulatot kell menedzselnünk. 2 2019-ben játszódó hadjáratban, egyenként 15 bevetésen kell sikerre vezetni embereinket. A csata természetesen körökre osztott, és a legnagyobb különbség a JA-hoz képest, hogy a UBIK-ban szabadon változtathatjuk a kameranézeteket. Annyira nem szabad a mozgás, mint az Incubation-ben, de arra pont elég, hogy remekül belássuk a terepet és az olyan helyeket, amelyek egyébként rejtve maradnának. A program amellett, hogy határozottan jónak tűnt, a Cryo-tól megszokott minőségű grafikával is bírt, úgyhogy habár még egy kicsit várnunk kell rá, valószínűsíthetően a UBIK megéri a várakozást! Várható megjelenés: '97 első fele

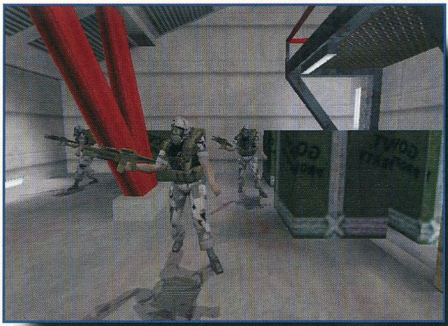



CRYO
INTERACTIVE ENTERTAINMENT
N-TEC
DUNCAN
A legenda megszületett!
Harcos és varázsló egy testben!
DREAMS
Akció
Kaland
Harc
Mágia

Half Life

EZ IS CSAK EGY KLÓN?

A Duke3D sikere után sok cég licenszelte a Build Engine-t, és az „utángyártott" stuffok sem voltak rosszak. Ezt sorsot a következő szintet képviselő, és tényleg hihetetlenül jól sikerült Quake Engine sem kerülhette el. Az iD saját fejlesztésű játékai (2 és fél darab) sikerén felbuzdulva elindultak a licenszelések a 3D-s Engine-t illetően. Mit elindultak – lassan révbe is értek, hiszen nemrégen kaptuk meg a Half-Life szeptemberi kiadású alfa verzióját. Természetesen ez még igen messze van a végleges verziótól, akadnak benne bugok is rendesen, meg fagyogat. Ettől eltekintve igen bíztató az egész. A játékot egy eddig ismeretlen nevű fejlesztőcsapat követte el. A Valve (csapszelep, szelep) nevezetű team első alkotásával állunk szemben, és mi tagadás nem rossz a bemutatkozás.



Mindenféle buta dimenziókapus sztorit ellőttek már a cégek, a mostani is valami ilyesvalami – persze nem egy nagy pukkanás. Egy titkos föld alatti kutatóbázison – ami eredetileg rakéta indítóbázis volt – elszabadultak a kísérleti alanyok, akik egészen véletlenül természetesen alienek. Az ott dolgozó tudósok nagy részét leméászárolták, és a felszínre is kitörtek. Odakinn már javában dúl a harc a hadsereg különleges osztagai és az elszabadult alienek között. Persze a dolgot megpróbálják majd eltussolni a közvélemény elől, és az összes túlélő szemtanúra is valami rossz dolog vár (eltűntnek nyilvánítva). Te is szemtanú vagy, de van a kezedben egy stukker is. A feladat nem egyszerű, hiszen az alienek mellett kommandósok is vadásznak rád, és ők sem a gyíkabb fajtából valók.

A rendelkezésre álló alfa verzióban 3 szint, egy deathmatch és egy bemutató pálya játszható. A mostani állapotban még több darabból áll össze egy pálya, azaz ha az ember lemegy a lifttel egy szintet, vagy átmegy egy zsilipkapun, akkor töltöget egyet a gép. Az egyik speciális újítás az ún. skeletal animation. Ez igen hasonló a „motion capture" technológiához. A kitalált figura „csontvázát" (pálcikaemberke) mozgatják meg az animátorok, és erre építik fel a lény testét alkotó poligonokat. Evvel a megoldással igen pontos és élethű mozgásokra tudják bírni az egyes figurákat.

A másik speciális dolog a színezett fényforrások használata. A játék alaphangulatát igen erősen befolyásolja, hogy az egész épületkomplexumban sötétség honol, csak a tartalékvilágítás üzemel, de leginkább az sem. Ebben a nyomasztó környezetben még hajmeresztőbbé válik a játék az itt-ott világító kék, sárga vagy vörös fényfoltoktól. Ezek a fények természetesen az ott tartózkodó figurákra is rávetődnek. Az eddig ritkán – pl. a GLQuake-ben – látott átlátszó textúrák (üvegfal, ablak, víz, stb.) mostmár megszokottá váltak, elég sűrűn fogunk vele találkozni. Itt említeném meg, hogy az engine a régi 8 bites színkezelés helyett 16 biten zizeg, és ráadásul szoftveresen tudja lekezelni ezeket a finom színátmeneteket és átlátszóságot. Természetesen lesz (van) 3D-s hardver támogatás. A játék Open GL (GL Quake), Direct3D, és MMX technológiákat támogat. Az igen kellemesre sikerült 3Dfx-es GL Quake driver-rel ez a program is fut. Mindenképpen ajánlatos egy ilyesvalami kaliberű 3D-s kártya beszerzése, mert a gyorsítás nélküli – szoftveres – változat elég gyatra sebességgel fut P133-on 32 megával. A PowerVR-re implementált GL Quake drivert természetesen kipróbáltam a Half-Life-hoz. Pontos sebességadatokat nem tudok adni, de a poligonszámtól függően egyes helyeken nagyon szépen (30<), néhol igen gyatra (kb. 4-5) framerate-tel futott, viszont a szoftveres verziót még így is magasan verte. A Quake-hez viszonyítva a sebességet 3Dfx-en akár 5-10 frame-mel is gyorsabb lehet a játék (persze ez a prockótól is függ).

Sok hasonló jellegű játékban hiányolták a user-ek, hogy az ellenfeleknek lehetne valamiféle intelligenciájuk, és nem csak mint a buta imp-ek jönnek szembe, amíg szét nem lőjük az arcukat. A Blood-ban már volt valami kezdeményezés, de az igazi az mégis a Half-Life AI-ja. A kommandós AI rutinja úgy van megkreálva, hogy ha mellbe lőjük, akkor vagy letérdel vagy fedezékbe vonul. Persze nem bújik elő azonnal, hanem vár egy kicsit, esetleg többet. A lények elvileg nem támadnak, ha a tűzvonalban egy másikuk tartózkodik (ezt cáfolom, mert egy ormányos simán hátba lőtte a társát). Az akció rész mellett kalandelemek is helyet kaptak a játékban – vidd ide – vidd oda, használd itt, stb.

Pontosabb dolgokat majd novemberben tudhatunk meg, addig türelem.

SakmaN

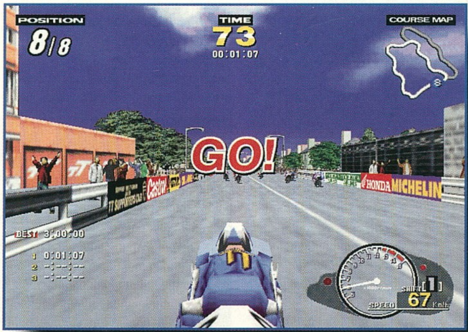
Manx TT SuperBike

BUTÍTOTT MOTO RACER

A Manx TT SuperBike eredetileg egy Sega játéktermi gépben debütált, ezért a neve ismerősen csenghet minden arcade rajongónak. Ott persze a szokásos feltételekkel, jókora kivetítő, "igazi" jobbra-balra dönthető motor, illetve helyben megvalósítható multiplayer opcióval dicsekedhetett (magyarán min. kettő, esetenként pedig négy összekötött gép). Mi sem természetesebb minthogy nagy sikere lett. Ami viszont szembeötlő volt, hogy szinte mindig lányokat láttam száguldozni a Manx-szal, úgy látszik nekik jobban "bejött" a dolog :). Túl nagy számnak akkor sem tűnt, semmi megfogó nem volt a grafikában, tényleg csak a fent említett játéktermi körülmények emelték ki a tucatnyi program közül.

A PC-S KONVERZIÓ

Alkalmazkodva a kor igényeihez a PC-s verzió már támogatja a 3D gyorsítókat. Rögtön az elején választhatunk, hogy native vagy a 3Dfx-es változatot installálunk. Ezt mondjuk nem túl logikus, eddig a programok vagy D3D-t támogattak vagy native módon mondjuk a 3Dfx-es szabványt. Itt a native választás a nem 3D gyorsítós részre vonatkozik, így ha nincs 3Dfx-es kártyánk ezt érdemes engedélyeztetni. Nagyjából az installálással be is fejeződött a kor követelményeihez való igazodás, hiszen már az elején bemutatkozó menüre is csak az igénytelen jelzőt lehet használni. Maga a program négy pályát tartalmaz, méghozzá igen furmányos módon. Képzeljetek el egy adott terepet, aminek a közepén egy kisebb hegy emelkedik. Ez lenne a bejárható útvonal, a gond csak az vele, hogy mind a négy pálya ezt futja keresztül-kasul, ezért sok azonos szakaszt tartalmaznak.



Változatosságról így nem nagyon beszélhetünk, lejtők itt-ott, elszórva pár ház, ez minden. A sivár környezetbe egyedül az útszéli fák visznek változatosságot, ezek tényleg kidolgozottak, valahogy élettel telik az erdős részek. A motor mozgatásával sincs baj, erősen dől a kanyarokban, ezzel együtt mégis jól irányítható. A kameranézetek megfelelőek, igaz ugyan, hogy csak belsőnézet illetve egy nem túl távoli külső nézet áll a rendelkezésünkre (Nincs tehát műszerfalas.)

Természetesen PC-n játszhatunk bajnokságot is, itt nyolc versenyzővel szemben kell biztosítani az elsőbbségünket. Esetleg lehetne taktikázni a választható motorokkal, hiszen eltérőek a gyorsulási illetve tapadási képességek. Megmosolyogtató, hogy a motorok mindössze színben különböznek egymástól, dacára a megadott adatoknak az irányítás az eltérő típusoknál alig-alig változik valamit.

Könnyít valamit a versenyen, hogy képtelenek vagyunk elesni, sérülni. Hihetetlen! Azért itt éppen '97 karácsonya közelít, a Manx TT-ben pedig bárhogy ütközünk az ellenfelekkel nem tudunk elesni, nesze neked szimuláció. (Illetve bocsánat, egyszer láttam, hogy valamelyik computer player elesett)

Több szót nem is nagyon érdemel a program, jelenleg a Moto Racer minden tekintetben megveri. (ami ugye D3D-s, és nem korlátozódik a 3Dfx-re) Ott a pályák változatosak, az ellenfelek intelligensek, élvezetes a játékmenet. Érdekes, hogy a PC-s változat kiadója a Psygnosis, akik már bizonyították az F1-gyel, illetve a Whipeout 2097-tel, így kár rontani az image-üket a Manx-szal. A Sega-ra pedig egyszerűen rámondhattuk volna, hogy hozták a formájukat a fiuk…

Shoebaron

INFO

- SEGA
- PSYGNOSIS
- MOTORVERSENY

- P90
- 80 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 2x CD
- SB COMP.

◆ MOTO RACER

61%

Jedi Knight

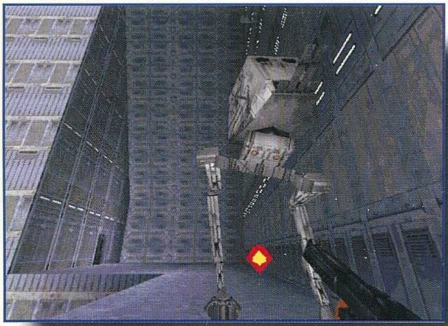
A LEGENDA FOLYTATÓDIK

Star Wars témakörben igen nehéz lenne olyan játékot csinálni, amely ne aratna osztatlan sikert a rajongók százezreinek körében. Persze ha jobban belegondolok, biztosan tudnék olyan céget mondani, amelynek még egy ilyen lehetőséget is sikerülne elbaltáznia, de szerencsére a LucasArts nem ezek közé tartozik. A Dark Forces folytatásaként megjelent Jedi Knight az előbb leírtaknak megfelelően minden szinten megfelel az elvárásoknak, és ezáltal szinte biztosan egyike lesz 1997 sikerprogramjainak. A dolgok mélyére pillantva az is kiderül, hogy az óceán túloldalán alig változtattak a sikerrecepten, elvégre ami két éve egyszer már bevált, az miért ne válna be most is. A program le se tagadhatná nagy hírű elődjét, így az elkövetkezőkben megpróbálok inkább a különbségek kiemelésére szorítkozni.

GRAFIKA

A látvány terén a legfontosabb előrelépés, hogy a Jedi Knight - szakítva az elmúlt pár évben olyannyira bevált megoldásokkal - immáron poligonokat használ a játéktér felépítésére, és így végre igazi 3D Star Wars környezetben

annyit jelent, hogy a Quake-hez hasonlóan a tárgyaknak itt is több oldala van, azaz mindent körbejárhatunk anélkül, hogy állandóan ugyanazt az oldalt kéne bambulnunk. Ennek a megoldásnak persze a rengeteg előny mellett komoly hátrányai is vannak, hiszen a karaktereket és egyéb berendezési tárgyakat felépítő nagy számú poligon igencsak megdolgoztathatja szerencsétlen processzorunkat. Ebből a gondolatmenetből szinte egyenesen következik, hogy a programozók mindent elkövetnek annak érdekében, hogy lehetőség szerint megtalálják azt az egyensúlyt poligonszám és sebesség között, ami még éppen optimális a játék egészére nézve. A Quake-nél ez egészen jól sikerült, a Jedi Knight-nál ellenben véleményem szerint kicsit szögletesre sikerültek a figurák. Egyedül hősünk jobban kidolgozott, no meg persze az egyéb választható multiplayer karakterek. Engem személy szerint ez abszolút nem zavart a játék alatt, de muszáj volt megemlítenem, lévén igen sok ismerősöm panaszkodott, hogy a játék nem szép. Nos, félreértéseket elkerülendő, a Jedi Knight szerintem gyönyörű, 3D gyorsítókártyával egyenesen lenyűgöző. A falkészletek teljesen visszaadják a Star Wars univerzum hangulatát, így aki szereti ezt a világot - és az az érzésem, vagyunk egy páran - az maximálisan elégedett lesz.



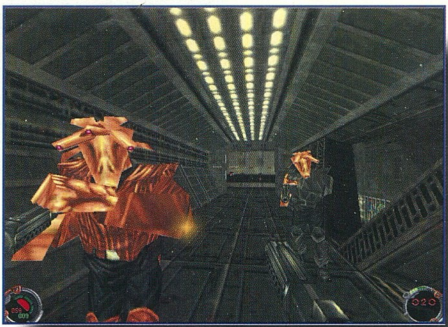
ZENE, HANGHATÁSOK ÉS A MOZIJELENETEK

LucasArts játékról lévén szó, a Jedi Knight természetesen ezen a fronton is a maximumot nyújtja. A zene egyenest a korongról szól, és külön öröm, hogy a két CD-nyi sound track némelyikén olyan részleteket is felfedezhetünk, amelyek egyébként sehol másutt nem szerepeltek (legalábbis én nem hallottam őket). A digi effektek is igen hangulatosak, a kettő együtt pedig majdhogynem a tökéletesség határát súrolja. A jól ismert bárzene és a rohamosztagosok fémes hangja mellett számomra leginkább a házak között és a katlanokban fütyülő szél hangzott meggyőzően. Az éleken egyensúlyozva nem ritkán összeugrott a gyomrom az "iszonyú" mélységbe tekintve, ezt pedig mostanában sajnos csak kevés programnak sikerül elérnie... A hangulat tehát jeles, pontosan olyan, mint amilyenre számítottunk.

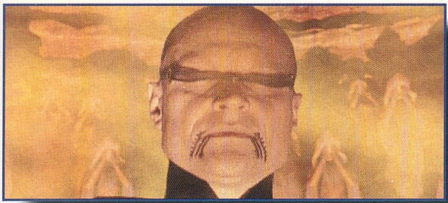
Minden küldetés után külön a játékhoz forgatott mozibetéteket élvezhetünk végig. Akik már látták a Shadows of the Empire-t, azok ismerhetik a LucasArts új szabványát, azaz a szélesvásznú, ámde tökéletes minőségű SVGA jeleneteket. A Jedi Knight-nál is szélesvásznú a film, de a kép abszolút éles, nem "csíkos", így még a legfinnyásabb ízlésű játékosok sem találhatnak kivetnivalót benne. A történet szerint hét sötét Jedi-t kell megfékeznünk gonosz tervükben, köztük Jerec-et, mind közül a legfélelmetesebbet. A tízegynéhány pálya persze rengeteg meglepetést tartogat, vagyis az előbb leírt fél mondat csak körvonalazza a játékosra váró megpróbáltatásokat...

JÁTÉKMENET

A program felépítése szerencsére nem sokat változott a Dark Forces óta, bár bizonyos területeken azért lényeges fejlődés figyelhető meg. Érdemes kiemelni például, hogy hősünk ezúttal a hagyományos fegyverek mellett különböző Jedi erőket is bevethet, sőt, a Jedi-k ősi fegyverével, a fénykarddal is vagdalkozhat. Tulajdonképpen teljesen tőlünk függ, hogy milyen irányba fejlesztjük Kyle-t, azaz hogy a Sötét vagy a Világos oldal felé mozdulunk el. Mindkét oldal más és más lehetőségeket és előnyöket kínál, így a döntés joga



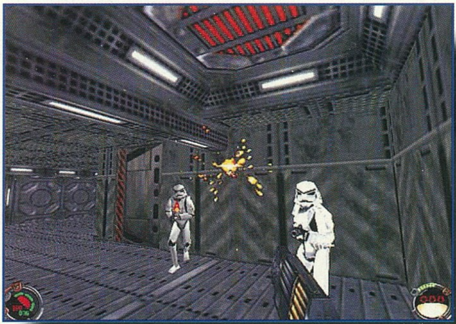
mindig a játékos kezében van. Idővel Jedi minősítésünk is változik, lényegében ennek függvénye az is, hogy milyen erőkkel rendelkezünk a játék során. A pályákon elrejtett titkos helyek megtalálásával sokat javíthatunk helyzetünkön, de a program azt is díjazza, ha valamit okosan oldunk meg. Konkrétabban fogalmazva nem létszükséglet például a pályákon található összes ellenség kivégzése, elvégre inkább a feladatunkra koncentráljunk, mintsem egy fél űrhajó likvidálására. Legnehezebb fokozaton játszva persze erre az igazságra előbb-utóbb mindenki magától rájön, hiszen ott néha tényleg a lopakodás - esetleg a futás - a legcélszerűbb megoldás. Természetesen ha valaki úgy akarja, kedvére kivégezhet mindenkit (robotokat, civileket stb.), de szeretném hangsúlyozni, hogy a



Jedi Knight nem Quake, nem kell mindenre lőni benne ami mozog. Megítélésénél nem szabad elkövetni azt a hibát, mint a Dark Forces esetében, vagyis hogy igen sokan úgy reagálták le a programot, hogy "ugyan már, a Doom sokkal jobb". Csak azért, mert a Jedi Knight is "first person shooter" kategóriába tartozik és poligonokat használ, még nem kell automatikusan a Quake-hez hasonlítgatni. A párhuzam persze tagadhatatlan, de ettől a Jedi Knight még nagyon messze áll a Quake-től. Nem szeretném magamat ismételni mindazokkal a gondolatokkal, amelyeket egyszer már leírtam a Dark Forces kapcsán, így maradjunk talán csak annyiban, hogy a Quake az Quake, a Jedi Knight pedig Jedi Knight.

GÉPIGÉNY

Az első és legfontosabb dolog, hogy mindenki próbáljon igen gyorsan beszerezni egy 3D gyorsítókártyát, a Jedi Knight ugyanis csak így pompázik teljes fényében. A program kizárólag Windows 95 alatt működik Direct 3D-vel, vagyis minden olyan kártya megteszi, ami ezen képes gyorsítani. A legjobb választás persze ismét a 3Dfx lesz, a tapasztalatok szerint ezen a leggyorsabb és legszebb a program. Gyorsítókártyával P166-on már tökéletes a program, bár az kétségtelen, hogy azért nem veti meg egy 200-as proci jelenlétét sem. Mindez persze az SVGA felbontásra vonatkozik, azaz 320x200-ban már P120 környékén igen jó eredményekre számíthatunk. Most, hogy a processzorárak kezdenek elérhető szintre süllyedni, szegény játékosnak újabb komoly kiadásokkal kell szembenéznie. Jelen esetben nem egy gyorsítókártyára gondoltam, hanem az egyre növekvő RAM igényekre. Sokan alig nyergeltek át a 32Mb-ra, és lassan bizony már ez is kevés lesz. Először a Hexen II-nél figyelhettük meg ezt a jelenséget, és most bizony a tökéletes élmény eléréséhez a Jedi Knight is 64 megányi RAM-ot szeretne a gépben. Természetesen 32 megával is jó a játék, csak hát bizony így néha igencsak beröccen a kedves. Sok a textúra, ez az ára a látványnak. Nem vagyok programozó, fogalmam sincs miért nem elég a 32 mega, de egyelőre nagyon úgy fest, hogy nem csupán a Hexen II egyedi problémájáról van szó.



ZÁRSZÓ

Mit is mondhatnék még egy olyan játékról, ami már jóval megjelenése előtt tuti sikerprogram volt. A multiplayer részt én személy szerint nem próbáltam, az viszont határozottan mókás látvány volt, ahogy Csumi nyolcas szintű sötét jedi-je Darth Vader-től ellesett technikák felhasználásával csillogó szemekkel folytogatta Csongi karakterét. Ők láthatóan élvezték a dolgot (legalábbis Csumi biztosan :)), így annyira biztosan nem lehet rossz. Elmondásuk szerint "nem egy Quake", de ahogy azt már korábban is írtam, ez nem is annak készült. Egy szó mint száz, a Jedi Knight is olyan játék, amit nem szabad kihagyni. Aki teheti - és szereti ezt a stílust - mindenképpen próbálja ki!

Del
deltech@usa.net

INFO

- Virgin
- LucasArts
- Akció

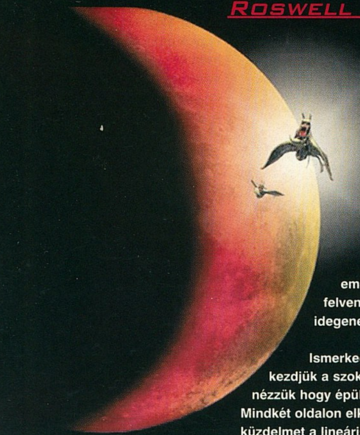
- P90
- 50 MB HD
- 16 MB RAM
- VGA/SVGA
- 4x CD
- SB comp.

◆ Dark Froces

93%

Dark Colony

Roswell igaz volt?



Az embert még érhetik meglepetések manapság is. A Dark Colony nem indult túl biztatóan, hiszen a Gametek szerepelt fejlesztő csapatként és tőlük még nem igazán láttunk nagy durranásokat stratégiai játékban, meg úgy egyáltalán se. Aztán feltűnt a Mindscape és az SSI neve és kezdett komolyodni a helyzet, akár még egy jó játékról is szó lehet. Nos, hölgyeim és uraim a Dark Colony rácáfolt minden eddigi fanyalgásunkra és egy elég tűrhető játékká dolgozta fel magát. Annyit azonban előre bocsátanék, hogy ne várjunk egy pergő Red Alert stílusú játékmenetet, inkább egy megfontolt, de annál több taktikai elemet tartalmazó játékot.

Az alapsztori mindenfajta idegeneket említ, akik egy Roswell (hmmm) nevű helyen leszálltak a Földön. Minden azért nem sikerülhetett teljesen, mert elpusztult a küldött és ennek eredményeképpen az idegenek egy kicsit idegesek lettek. A Földet szemelték ki végső célpontként, de szükség volt egy ugródeszkára a küldetésekhez, ez lett a Mars, mégpedig a Dark Colony. A marsi életfeltételeket biztosító légkört előállító berendezéseket hamar kiiktatták az idegenek, így aztán majdnem egyenlő feltételek mellett kellett az emberiségnek felvenni a harcot az idegenekkel.

Ismerkedésünket kezdjük a szokásos dolgokkal, nézzük hogy épül fel a játék. Mindkét oldalon elkezdhetjük a küzdelmet a lineáris, de nem összefüggő küldetésekkel, de ha elakadtunk vagy netalántán végigjátszottuk a játékot, akkor rengeteg 2 és több játékos pálya is a rendelkezésünkre áll a felfokozott izgalmak érdekében. Ezekben a küldetésekben természetesen nincs korlátozva a technikai szintünk, mindent kifejleszthetünk, amit csak lehet. Ha nem boldogulnánk az egységekkel, akkor egy remek enciklopédia is a rendelkezésünkre áll.

Az alapok

A két fél fegyverzete szinte teljesen megegyezik elvekben, így egyben fogom ismertetni őket, az apróbb eltérések feltárásával. Mindkét félnek a pályán egy toronyszerű építmény szolgál építkezésre, melyre a saját űrhajó szállítja az éppen kért modulokat. Ha van pénzünk, akkor bármelyik modul megrendelhető, de persze egyfajta logikai sorrend van a modulok között, magyarul egymásra építkeznek. A játéknak általában akkor van vége amikor a mi, vagy ellenfelünk bázisa elpusztul. Nem igen találkoztam több bázisos felépítéssel, sőt elfoglalni sem lehet az ellenfél moduljait, így aztán a szokásos építkezési láz hiányzik a játékból. Vannak persze fix telepítésű (általában védelmi rendeltetésű) fegyvereink, azonban ezeknek semmi köze az épületekhez. Ebből adódik az első csapda, mégpedig a bázis védelme, hiszen csak egy lehet belőle így elég fontos a megtartása. Persze azért nem lesz ilyen könnyű dolgunk, hiszen a modulok védelmi értéke akár a százszorosát is elérheti egy átlagos egységnek, így aztán tényleg sokáig kell lövöldöznünk.

A modulok

A legelső modul a Hive/Eco Center mely semmi mást nem tud, mint a geotermikus energia kinyerésére szolgáló szerkezeteket gyártani. Ezeket úgy kell használnunk, hogy a pályán előforduló lángoló kürtők fölé kell állítanunk. Ilyenkor kinyílik, vagy éppenséggel befurakszik a gép vagy lény a nyílásba és villogással jelzi, hogy energiát továbbít nekünk. Az egyik legnagyobb rejtély ehhez kapcsolódik a játékban, nem tudtam eldönteni, hogy milyen szisztéma alapján lépnek működésbe a kráterek, ugyanis általában a megtalálás pillanatában nincs bennük láva. A készletük egyébként véges, ezért a kitermelő egységet később fel tudjuk használni. Robbanás jelzi egyébként amikor egy újabb kráter aktivizálódik.

A következő modul a War. Fold/Barrack, mely a „gyalogság" készítésére alkalmas. Jelen esetben ez a Gray nevű idegeneket és a kissé android mozgású Trooper-kat jelenti. Mindkét típus elég gyík ami az erejét illeti, azonban van egy nagy előnyük, mégpedig az, hogy nem csak földi célpontokat tudnak leküzdeni, hanem intelligens módon felfele is pislognak időnként. Ez a tény már rögtön be is határolja az alkalmazásuk területeit, hiszen a játék elejét kivéve (amikor minden jól jön ami lő), inkább csak légvédelemre érdemes használni. A kész mozgó csapatainkhoz csapjuk hozzá őket, vagy a hátországban leállított kitermelőket védjük meg vele. 3-4 ilyen kis figura teljesen elég az utóbbi esetben, persze ha nem jön földi támadás.

A másik alapmodul a Breed-pod/Sci-Pod, mely alapesetben aknákat tud gyártani. Mindkét oldalon megegyezik a használatuk, a nekünk szimpatikus helyre küldjük őket, majd a legalsó parancs gomb segítségével lefúratjuk a talajba. Miránk nem leselkedik veszély a megjelenő kis villogó ponttól, azonban ellenfeleink igencsak megérzik a robbanásokat. Mindegyik akna 3

detonációra képes. Lesz olyan pálya, ahol csak úgy bírunk az ellenünk özönlő ellenféllel, ha elaknásítjuk a területünkre való bejutási útvonalat. Vigyázzunk azonban, mert amíg nincsenek lefúrva igencsak sérülékenyek.

Ha a fentiekkel rendelkezünk, akkor némi geotermikus fizetőegységért megrendelhetjük raktárról a következő modult, mely a Gene-Sac/Robo-Ftr névre hallgat. Ez a modul az, ahol egy

kicsit meg kell állnunk a fejlesztéssel. A tapasztalatok azt mutatják, hogy ha semmi mással nem rendelkezünk, csak az ezek által termelt mech stílusú robotokkal és beretvás szörnyekkel, akkor már 90%-ban

meg tudjuk nyerni a játékot. A fenti egységek képezik a gerincét a támadó seregeinknek. Úgy éreztem, hogy a mech egy kicsit erősebb, legalább is az által, hogy nem kell közvetlenül az áldozat mellé állnia, általában 2 sorban is tudnak tüzelni. Egyébként nem sok különbség van közöttük. Ha a helyes arányban támadunk ezekkel (kb. 5:1, hehe), akkor semmi problémánk nem lehet.

Ha mégsem elégednénk meg a fejlesztéssel, akkor következhet a Gene upgrade/Robo-Ftr+, mely a fix telepítésű fegyverek világába kalauzol el minket. Persze ez kicsit túlzás volt, hiszen mindegyik oldalon mindössze 1-1 új típust kapunk, de hát ez van. Ezek az egységek is sima mozgathatóként bukkannak elő a gyár torkából vagy bugyraiból, azonban az aktivizálásukhoz el kell vinni a kívánt helyre és az aknához hasonlóan le kell telepítenünk őket. Mindkét egység elég erős páncéllal rendelkezik és ráadásul még a repülő lények ellen is hatásos. Sajnos azonban úgy vettem észre, hogy nem túlságosan erőltetik meg magukat pontosságban, így elég nagy számban érdemes őket telepíteni, ha eredményt szeretnénk elérni. Addig igazából nem nagyon érdemes használni őket, amíg nem tudjuk a pálya kinézetét, mert

lehet, hogy egy teljesen lényegtelen átjárót védünk meg velük. Felszedni természetesen lehet a szerkezeteket.

Utolsó előtti lehetőségként egy már igazán professzionális modul következik, mely inkább csak kiegészítés, hiszen a Breed Pod/Sci-Pod upgrade-ként jelentkezik. 2 típust kapunk a tuning után. Az első az egyetlen harci támadó és felderítő repülő szerkezet, mely előfordul a játékban. A támadó jelzőt óvatosan kezelem ezekkel kapcsolatban, hiszen maximum visszalőni nem tudó mech-ek és beretvások ellen érdemes használni, vagy esetleg a védtelen kitermelő és a bázis piszkálására, azonban itt véget is ér a tudománya, hiszen rendkívül gyenge a

páncélzata, de viszont ultra nevetségeseket lő. Amire igazán érdemes használni az a felderítés, azonban itt is fogni kell a kezét képletesen szólva, hiszen nem szabad engedni, hogy komoly légvédelem fölé tévedjen. A másik egységet a nehéztüzérség jelenti. Mind a két típus közös jellemzője a rendkívül lassú mozgás, valamint a könnyű sebezhetőség. Azonban ezek végre nyújtanak is valamit, hiszen itt már igen komoly lövedékekről van szó. A tűzgyorsasága ezeknek igencsak lassú, így mindenképpen kombinált felállásban érdemes őket alkalmazni. Amíg a gyengébb egységek körbeveszik az

ellenfelet, ő be tudja tájolni a pontos lövés érdekében. Mozgó célpontra gyakorlatilag nem érdemes vele lőni, meg hát egyébként is, a második lövés előtt az már odaér. Egyébként szerencsére a tömegbe is pontosan céloz, így nyugodtan belőhetünk vele a sűrűbe. Nem igazán került felhasználásra nálam, általában addigra amire idáig eljutottam a fejlesztésben, addigra már az ellenfél eléggé szorongatott helyzetben volt, esélye nem volt a menekülésre.

Utolsóként a Neu-Hive/Rsch-Bay modul szerepel, mely egy-két extra dolgot vihet be életünkbe. Találhatunk itt egy-egy gyógyító egységet, mely a sérült résztvevőket húzza fel maximumra. A használatuk megegyezik mindkét oldalon, talán csak annyi különbség lehet, hogy az egyik repül, a másik nem. Itt jegyezném meg, hogy ha a saját,

vagy az ellenséges egységre rákattintunk, akkor egy kis háromszög formájában láthatjuk az egység állapotát. 5 fokozatban romlik az egészsége, ha már nagyon vörös, akkor felkészülhetünk a legrosszabbra. Kapunk még ezen kívül mindkét helyen egy teljesen új típusú egységet. A földi erőknél ez egy S.A.R.G.E. nevű fickó, kinél láthatólag a grafikusok kiélték minden eddig elfolytott vágyukat, hogy a földieknél is mókát vigyenek be a grafikába. Barátunk és 2 méter magas izomköteg, ki természetesen egy rakat fegyver tart a kezében, köztük egy nagyon érdekeset, melynek rendeltetését nem akarom lelőni. Nem valami erős az armor-ja, azonban nincs olyan ellenséges fegyver mely őt venné először észre, magyarul úgy lehet irtani mindent, hogy nem kell a közelébe menni. Az idegennél egy különleges figura bukkan fel, kinek is az agya egy kicsit nagyra sikeredett. Természetesen már kitalálhattátok, hogy pszi képességekkel megáldott egység agyhullámokkal tudja bombázni az ellenfelet, mely egységek egyszerűen lebénulnak. Jó móka a vele való lövöldözés, csak vigyázzunk rá, mert nagyon sérülékeny.

A PANELOK

Van még egy terület amit nem

árt ha jól ismerünk a játékban, ha boldogulni akarunk a Dark Colony-ban. A játékmezőtől jobbra a kis térkép alatt találhatunk 3 gombot. Ha átkapcsoljuk a középsőre és már megfelelő szinten vagyunk, akkor itt különböző upgrade lehetőségek jelennek meg. Mindig megtalálhatjuk itt az éppen már kifejlesztett egységeket. Mindegyiknél a fegyverzet hatékonyságát és a páncél erősségét tudjuk fejleszteni az első lépcsőfokban. Létezik egy második fokozat, mely valahol az utolsó modul felhelyezése után jelentkezik. Itt is a legtöbb egységnél csak sima upgrade lehetőség van, azonban egy-két másiknál előfordulhatnak extra dolgok is. Nem szeretném a poénokat lelőni, hiszen ezek ismerete nem szükséges a pályák megoldásához (legalább is az elején, később meg már megismeri mindenki úgyis). Amit mindenképpen ajánlok, az az első szintű upgrade a legtöbbet használt mech-ekre és a beretvásokra. Nagyon sokat dob a dolgon a fejlesztés, azt az 1000-1000 creditet mindenképpen megéri. A többinek igazából nincs jelentősége, csak akkor költsük erre a pénzünket ha már nagyon sok van.

Egy kis taktikázás

Igazából a Dark Colony-hoz elég nehéz egyértelmű stratégiai tippeket adni, talán ebből is látszik, hogy minden egyes pálya önmagában is egy nagy alkotás. Egyre vigyázzunk a játékban, mégpedig arra, hogy ne ítéljünk hamar. A DC rendkívül unalmasnak tud tűnni, ha pusztán a lövöldözésnél leragadunk (egy átlag játéknál kb. 3-4-szer tovább tart az egységes szétnyírása). Ha magasabb szinten tudunk ránézni a játékra, akkor fogunk rájönni, hogy milyen is a DC. Persze azért nem annyira különleges a játék, hiszen a jól bevált falkataktika itt is él. Arra azonban ügyeljünk, hogy a gép elég jól kihasználja a pályák nyújtotta előnyöket, arról nem is beszélve, hogy természetesen ahol nincs egységünk ott csak a csupasz pályát látjuk, a rajta mozgó dolgokat nem. Az elsődleges stratégiai célpontok persze itt sem kétségesek, hiszen a kitermelő egységek elég sebezhetőek. Ezen kívül azonban semmiféle séma nem alkalmazható a játékra, hiszen a bázis, ami általában a másik nagy célpont szokott lenni, szinte teljesen szétverhetetlen, csak a pálya végén érdemes evvel próbálkozni. Kicsit egysíkúnak tűnhet a játék, hogy nagyon kevés egység van, azonban a pályák és a pénzszerzési lehetőséget helyes elosztásával egyáltalán nem válik unalmassá a játék.

A vélemény

Úgy gondolom kiderült már, hogy nekem tetszett a DC és valószínűleg mások is így lesznek vele. Ha nem várunk egy sodró lendületű programot, akkor nem lesz nagy bajunk a programmal. A grafika jól illik a játékhoz, akárcsak a hangok és az effektek. Különösen tetszettek az idegenek hangjai, legalább nem csak a megszokott YES SIR hangzik el folyton. A másik ami nagyon tetszett (azt ugyan nem biztos hogy mindenki látta)az a program hirdetése az angol újságban, ahol is citrommal a szájában egy manus feküdt az asztalon és az idegenek pedig ott ültek az asztal körül, a felirat pedig mindössze ennyi volt „Colonized"....

Bear™

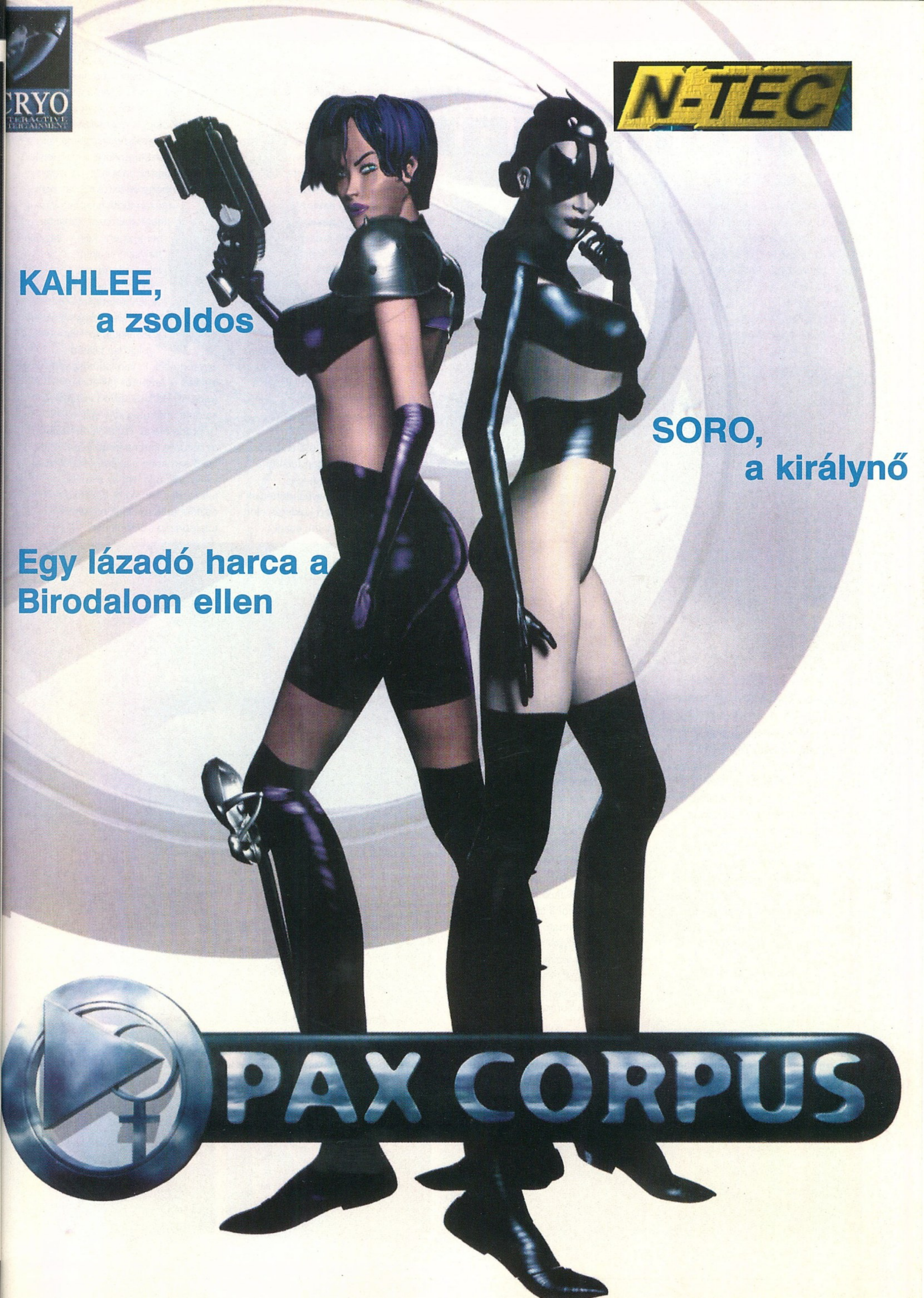
Info

- Mindscape
- SSI/Gametek
- Stratégia

- P90
- 30 MB HD
- 16 MB RAM
- VGA/SVGA
- 2x CD
- SB comp.

- Red Alert
- C&C

85%


CRYO
N-TEC
KAHLEE,
a zsoldos
SORO,
a királynő
Egy lázadó harca a
Birodalom ellen
PAX CORPUS

Incubation

Reszkessetek Scay'Ger-ek!

Megérkezett végre, igaz nem sokkal lapzárta előtt, amire annyian vártunk! Nekem jutott az a megtiszteltetés, hogy nekieshettem a Scay'Ger-ek aprításának és sikerült is megoldanom az összes küldetést, ezért remélem kimerítő beszámolót nyújthatok nektek azzal a programmal kapcsolatban, amely azon kevesek közül való, melyek beváltották a hozzájuk fűzött reményeket!

A történet a következő: Egy csoport telepes érkezik Scayra békés bolygójára, ahol az embereket ügyesen elkülönítik az ott lakó lényektől, hogy ne avatkozzanak életükbe. Sajnos egy elszabadult vírus végzetes következményei nyomán az addig békés Scay'Ger kolónia tagjai vérszomjas szörnyetegekké válnak és embereid életére törnek. Nincs más hátra, meg kell védened katonáid és a telepesek életét, segítened a Scayra evakuálását, hogy azután magad is elhagyhasd a bolygót...

A Battle Isle sorozat folytatásaként megjelenő program szakít a „hatszög-alapú" hagyományokkal és egy új köntösben jelentkezik. Mit ne mondjak, hanyatt dobtam magam tőle, amikor először megláttam! Szerencsére maradt a körökre osztott játékmenet és mégis pereg a játék, izgalmas, elsöprő és a többi. Ráadásul minden 3D-ben animál és a kameramozgások a látványból kihozzák azt a maximumot, amit a 65.000 színű SVGA-n csak lehet.

A játék kezdetekor természetesen el kell döntened, mit is akarsz tulajdonképpen. Természetesen választható multiplayer opció is, erről majd a cikk vége felé írok pár sort. Most azonban maradnék a Campaign mód mellett. Ez több mint harminc, fokozatosan nehezedő küldetést kínál, melyben végigjátszhatod a Scay-Hallwa evakuálásának történetét. Néhol a történet több szálon is folytatható, a missziók változatosak, izgalmasak, szerencsére nem kergetnek a monoton egyhangúságukkal az őrületbe. Ha még nem mondtam volna, a játék során bármikor a grafika, a hang és az animációk tetszőleges beállításaira van lehetőség.

Scay-Hallwa

Amint elkezded a játékot, az intro után Scay-Hallwa meglehetősen komor látképe tárul eléd, melyen három kört látsz. Ha ezek fölé viszed a kurzort, megjelenik a hely neve. A zöld ablakos helyszíneken mindig a történethez kapcsolódó animációkat találod. A piros keretben találod a konkrét küldetéseket. A kék keretesek pedig a „bevásárlóhelyek". Mivel erre már az első küldetés előtt lehetőség van, kezdjünk ezzel.

Upgrade menü

Mindenek előtt tudnod kell, hogy az embereid képességei a küldetésekben szerzett tapasztalati pontok nyomán fejlődnek. Adott számú tapasztalati pont elérése után pedig katonáid skill pontokat kapnak. Emellett a terepen szétszórt ládákban equipment, azaz felszerelés pontokat is találhatsz. Az új fegyverek és felszerelési tárgyak beszerzése e két pont függvényében történik. Mindez nem ilyen bonyolult ahogy én leírtam, csak nem igazán tudtam jobban megfogalmazni. Tehát ha bemész egy kék helyszínre, akkor lehetőséged lesz csapatod tagjait külön-külön felszerelni fegyverekkel és hasznos holmikkal. Az Unit ablakban találod egységeidet. Itt van lehetőséged esetleg új emberek felvételére (recruit). Ha kiválasztod valamelyik katonát, már meg is jelenik az Upgrade Menü. Bal oldalon található az aktuális katona forgó képe. A bal felső sarokban a legfontosabb fizikai jellemzők, míg lent az aktuális felszerelés látható. A középső oszlopban a hat legfontosabb tulajdonság szimbólumai sorakoznak: fitness, könnyű fegyverek kezelésében való jártasság, nehéz fegyverek kezelésében való jártasság valamint technikai, gyógyítási, vezetői képességek. Apró zöld pontok jelölik a már elért szintet és ha ezt az aktuális tárgy magasabb szintre emelheti, piros pontok jelölik az

Galéria

Az Incubation-t nem lehet abbahagyni, nem lehet megunni és nem szabad kihagyni! A programot változatossá teszik a különböző szörnyek, melyek természetesen az ellenfeleink.

elérhető szintet. A jobb oldali ablakban látható a megvásárolható fegyver vagy felszerelés, melyről a kis i-re klikkelve kérhetsz bővebb felvilágosítást. A nyilakkal természetesen lapozgathatsz le és fel. A történet során majd egyre jobban felszerelt hadtáp helyekre juthatsz el, míg végül rendelkezésedre nem áll a teljes kínálat.

FEGYVEREK

A fegyverek legfontosabb tulajdonságai a hatótávolság (range), a sebzés (damage) és a pontosság (accuracy). Emellett nem árt figyelembe venni, hogy mennyi töltény jár hozzá és használata hány mozgáspontba kerül.

A teljes kínálat:

Light Combat Gun – Kicsi tár, pontatlan, rövid hatótávolságú,... Amint lehet cseréld le!

Advanced Combat Gun – Igazán csak egy vastag hajszálnyival jobb, mint az előző.

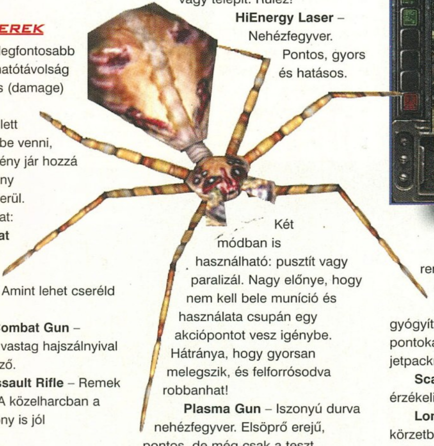
Standard Assault Rifle – Remek könnyű fegyver. A közelharcban a végén lévő szurony is jól használható.

Sniper Rifle – A kezdeteknél az egyik legjobb: pontos, olcsó, hatékony és a muníció is elég.

Double Fire – Tulajdonképpen ez egy közönséges duplacsövű, de védekezni remek és gyorsan lehűl.

Heavy Machine Gun – Kedves kis tüzelőfegyver, bár nem túl pontos. Viszonylag nagy hatótávolságú (a költségeihez képest).

Rapid Fire Machine Gun – Nem rossz nehézfegyver, elég pontos, sebzése korrekt és csak egy akciópont a használata.



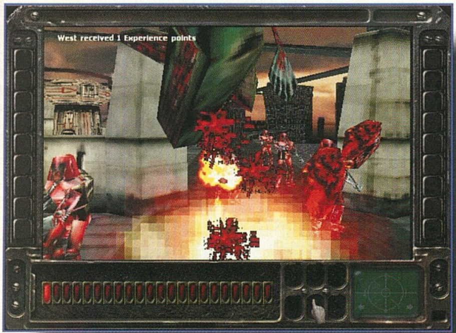
Flame Thrower – A lángszóró viszonylag olcsó és ha szőnyeget terítesz vele, a védekezésnél remekül hasznosítható, mert annyira a Scay'Ger-ek sem vérszomjasak, hogy átmenjenek a tűzön.

Mine Thrower – Aknavető a csapatban legalább egy kell! Két módban is használható: aknákat lő ki vagy telepít. Rulez!

HiEnergy Laser – Nehézfegyver. Pontos, gyors és hatásos. Két módban is használható: pusztít vagy paralizál. Nagy előnye, hogy nem kell bele muníció és használata csupán egy akciópontot vesz igénybe. Hátránya, hogy gyorsan melegszik, és felforrósodva robbanhat!

Plasma Gun – Iszonyú durva nehézfegyver. Elsöprő erejű, pontos, de még csak a teszt fázisban van, ezért okozhat meglepetéseket... Azért ne hagyd ki!

Multi Target Destroyer – Nehézfegyver. Pontos és nagyot sebez, akár több célponton is. Két módban is használható, de akciópontok szempontjából elég költséges.



FELSZERELÉSEK

Használatukhoz csak össze kell gyűjteni az adott mennyiségű skill és equipment pontot. Némelyek egyszer használatosak (kapszulák), míg a többit szerencsére csak egyszer kell megvenni. Taktika szempontjából érdemes fontolóra venni, hogy nem fontos mindenkinek rendelkeznie elsősegélydobozzal, mert a katonáid egymást is tudják gyógyítani. A kincset érő skill pontokat inkább tartalékold például a jetpackra!

Scan Module – A közelben érzékeli a szörnyek számát.

Long Range Scan – Nagyobb körzetben érzékeli az ellenfelek számát és típusát is.

Light Stimulant – A kör elején kell használni. Plusz egy akciópontot ad a kör végéig.

Heavy Stimulant – Két bónusz akciópont és plusz fizikai erő, de szintén csak egyetlen körre!

Targetsystem – Duplázza a katona által használt fegyver pontosságát. Wow!

Munpack – Duplázza az adott fegyverhez használható muníció mennyiségét.

Jetpack – A kedvencem! Az egység bizonyos határokon belül tök jól repdes. Ha már ugrott a katona, minden akciópontja elfogy. A repülés előtt azonban még lehet tevékenykedni, s csak az utolsó pontot kell erre költeni. Igazán nem árt mellé a jobbik scanner...

Banner – A vezetőnek való stuff. Igencsak hasznos, igaz költséges. A vezér környezetében a katonák fittebbek, lelkesebbek és bármely irányba védekezhetnek.

Explosionpack – Az egység megtanulhatja, amit Harvey tudott! Ezzel a cuccal már bárki képes felrobbantani a Scay`Ger-ek bejárati nyílásait.

Light Armour – A legkönnyebb páncéltípus. Ha jobbra nem telik, megteszi.

Standard Armour – A nehéz fegyvereket sajnos ez a páncél nem igazán hatja meg, de egyébként egész jól használható. Csak elölről véd.

Attack Armour – Olyan lehetsz benne mint egy Gore'Ther, elölről csaknem sebezhetetlen, hátulról viszont teljesen védtelen!

Heavy Armour – A legerősebb használható páncél, de lelassítja a mozgást (minusz egy akciópont).

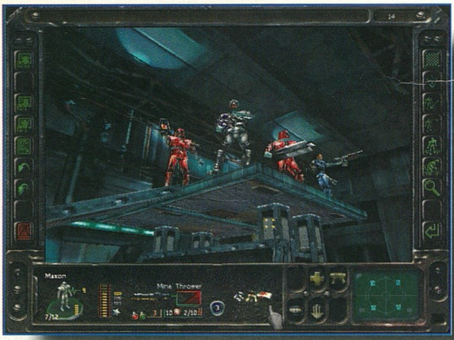
Servosystem – Eggyel növeli az akciópontok számát.

Small Medkit – 1 HP-t gyógyíthatsz az elsősegély felszereléssel magadon, vagy a közvetlenül melletted állón (nem árt felé fordulni).

Large Medkit – Ugyanaz mint a kicsi, csak akár 3 HP-t is gyógyíthatsz vele.

KÜLDETÉSEK

Miután túl vagy a



kezdeti bevásárlásokon nekiláthatsz az első küldetésnek. A kiválasztott körre klikkelve kétszer (vagy Enter Location) megkapod az adott küldetés feladatait. Gyakran mutatnak képet a helyszínről és általában kérhetsz tippeket is. A victory condition még egyszer összegzi mi pontosan a küldetés teljesítésének feltétele, míg a defeat condition a kudarc kritériumait adja meg. A Continue-ra klikkelve végre jöhet a játék.

Először ki kell helyezned a katonáidat a terepre, majd ugyanezt teszi az ellenfél is. Mint láthatod, a képernyő legnagyobb részét maga a játéktér foglalja el. A legfelső sávban az automatikus üzemben lévő help keskeny üzenetablaka helyezkedik el. Mellette jobbra látható az aktuális kör száma (némelyik küldetésnél fontos figyelni). A bal oldalon van a játékállás mentésére, illetve töltésére szolgáló ikon, az aktuális küldetés feltételei és a feladás lehetősége. Jobb oldalon felülről az első négy ikon a különféle nézeteket aktiválja. Ezeken belül is az egér jobb gombjának nyomva tartása mellett kedvedre pásztázhatod a képernyőt, míg egy klikk a jobb gombbal negyed fordulatot eredményez. Ha mindkét gombot lenyomod, akkor le-fel mozgással közelíthetsz vagy távolodhatsz az adott nézeten belül. Az ötödik ikon a következő egységre kapcsol, de ezt csak akkor válaszd, ha az aktuális katonának már nem akarsz parancsokat adni. Az egységeket egyébként magad is válthatod, ha rájuk klikkelsz. A hatodik ikon a legközelebbi látható ellenfelekhez viszi a képernyőt. A nagyítóval lehetőséged van megtudni a szörnyekről, amit lehet. A nyíl aktiválásával lezárod a körödet, az ellenfél következik. Amíg ő lép, lehetőséged van arra hogy felgyorsítsd az eseményeket, de ekkor csak VGA-ban láthatod az eseményeket. Ehhez tartsd nyomva a jobb egér gombot. A képernyő alsó részén találod az aktuális karakter képét és cuccait. Itt mindig figyelemmel kísérheted fizikai állapotát, fejlődését. A fegyvernél is látható, hogy mennyi lőszer van, mennyire melegedett fel, stb. Emellett az ikonok attól függően jelennek meg, hogy az aktuális katonának mire van lehetősége. A pajzzsal a védekezés módot lehet bekapcsolni, a kereszt a gyógyításra szolgál, a fegyvernél lehet változtatni a módot, a kapszulákat kör elején lehet aktiválni, a nyílnál pihenni, a kézzel pedig tárgyakat használni. A pihenés a teljes mozgáspontot igénybe veszi, cserébe a következő körre plusz egy akciópontot kapsz és a karakter fizikai állapota is javul. Az ikonoktól jobbra találod a radart.

A katonáid természetesen csak a rendelkezésükre álló mozgáspontokból gazdálkodhatnak. Neked kell kijelölnöd hova lépjenek, mit csináljanak, merre forduljanak. Ez utóbbi fontos a védekezés miatt. Az emberek csak a látóterükben feltűnő szörnyek ellen védekeznek! Igazán a kezeléshez és a játékhoz mindez elég.

Néhány szó a küldetésekről. Az első néhány pálya csupán bemelegítésül szolgál. Lehetőleg ne veszíts el senkit, mert az elhunyt, tapasztalt katonák helyett csak kezdőket vehetsz fel és a felszerelés is odavész. A Portal-nál kezdődik az igazi móka, mert megjelenik a Gore'Ther. Ez a szörny nagyon erős, szemtől szemben legyőzhetetlen. A háta mögé kell kerülni és telibe lőni, mert a hátsó fele sérülékeny, védtelen. Az erőműnél nem hiszem, hogy gondod lesz, a legkevésbé etikus, ám ez alkalommal szükséges hátbatámadás taktikáját kell alkalmaznod. Itt ne felejtsd el az utolsó szörny megölése előtt kinyitni a ládát! Érdekes lesz az a két misszió, melyben Dr. Reich kiszabadítása, majd kísérete a cél. A történet szempontjából ez a doki kulcsfigura, ezért vigyázz mert a hetedik pályán szerencsétlen esetben a Cy'Goo-k már az első körben leszedik a kapitányt vagy a dokit. Az egyetlen védekezés ellenük a blokkolás. No és persze kell némi szerencse is. Hamarosan Bratt tizedesből őrmester lesz és a sztori természetesen folytatódik ... Ezután az erődig semmi különös nehézség nem lesz, sőt egy hatalmas harci robot is besegít egy kicsit a társaságnak.

A gyanús lyuknál óvatosan taktikázz, ha teheted előtte a hadtápnál vegyél aknavetőt valamelyik emberednek, s nem lesz gondod ezzel a küldetéssel. A város alatt szinte láthatatlan, új ellenfél jelenik meg. A liftek is elég trükkösek, de ugye remélhetőleg ott a jó öreg aknavető... A következő pálya (Heaters) elég nehéz. Nem is a szörnyekkel lesz gond, hanem hogy elérd nyolc kör alatt a délen lévő kapcsolót. Főleg a második kör után robbanó parabombák okoznak majd gondokat. Nehéz pálya, türelemjáték. Én az ötödik körben

ahol már idő előtt beszerezhető Multi Target Destroyer és Explosion pack. Ha az A útvonalat teljesíted, akkor pedig dicséretet és sok equipment pontot szerezhetsz. Innen kezdve igazán nem szeretném lelőni a poénokat, ha bárki elakad írjon bátran.

Lények

A szörnyek közös jellemvonása, hogy mindig a legközelebb álló embert támadják. Nem néznek a lábuk elé, nem figyelnek, nem tanulnak, csak ölni akarnak, de azt nagyon. Speciális jellemzőik:

Ray'Ther: Békaszerű. Nagyon gyors, közepesen erős a közelharcban. Védelme gyenge.

Gore'Ther: Közelharcban legyőzhetetlen, elölről sebezhetetlen, hátulról védtelen.

Ray'Choo: Ugrik! Beceneve „locust" (sáska). Lő, de csak egy célpontra.

Ee'Ther: Csaknem láthatatlan,

mozgékony. Nagyokat karmol és sokszor, közelharcban erős. Jó közepes páncélzatú.

Dec'Ther: A leggyorsabb ellenfél, ráadásul mérgező, ha hozzád ér, azonnal megöl, mindegy mekkora sebet ejt.

Norc'Yn: A kis „pókok" mamája. Nem mozog, viszont erős – de szerencsére nem azonnal ölő – mérget köpköd.

Pyr'Coo: Veszélyes ellenfél, mozgékony, erős, jól páncélozott. Még jó hogy nem céloz túl jól. Területre lő, de legalább csak egyet.

Al'Coo: Méretes darab az biztos. Nem szabad közel engedni. Ő is nagyon buta!

War'Goo: A hírek szerint viszonylag gyenge páncélzatú, mégis sérthetetlen, erős tűzerejű kreatúra. Szerencsére a célzásával vannak gondok...

Tr'Yn: No igen, ő is jön, de csak egyszer. Lomha mozgású és nem figyel a magaslatokon álló célpontokra...

elértem a kapcsolót, de Te se hagyd az utolsó körre, mert különben aki a kart meghúzza, felrobban. A következő problémás hely Norc'Yn tanyája lesz (The Nest), ahol rengeteg kis „pók" (könnyű prédák) és a gigantikus méretű anyukájuk vár. Ez utóbbi ráadásul köpköd is. Ahol a padló zöld, mérgező. Igyekezz gyorsan távozni.! Az Assembly Camp elérése után végre vehetsz jetpack-et és lézert is. A tizennyolcadik pályánál (Defend Path A vagy B), ha a B útvonalat választod, elérheted egy titkos hadtáp helyét,

Multiplayer

Az Incubationt akár négyen is játszhatjátok hálózaton, modemen, Interneten vagy akár e-mail formájában is. Általában a játékosok meghatározott equipment pont birtokában alakíthatják ki csapataikat. A Mercenary módban különböző felszereltségű emberek közül kell kiválasztani a csapatot (light, storm, heavy units, special troops, commanders). Ha ezt kikapcsolod Te állíthatod össze a csapatot és dönthetsz a felszerelésükről is. Macerás, de sokkal jobb. A cél még itt is változatos: például kitartani x körig és/vagy 60% sebzés az ellenfélnek, meghódítani az A pontot, stb. Elég sok pálya van már most, de gondolom a kínálat remélhetőleg majd bővül.

Értékelés

Igen, ez a játék pontosan olyan amilyennek lennie kell. A zene, a hanghatások a végletekig fokozzák a hangulatot. A grafika és az animációk hatása elsöprő, még a minimum konfiguráción is. A 3Dfx megjelenítést pedig csak akkor nézd meg, ha már van ilyen kártyád vagy van rá pénzed, mert ha meglátod, tuti rohanni fogsz, hogy vegyél egyet. A játszhatóság maximális és a küldetésekre sem panaszkodhat senki; próbára teszik a játékosokat, de nem megoldhatatlanok és változatosak. Nem csalódtam a Blue Byte-ban.

Lily

Info

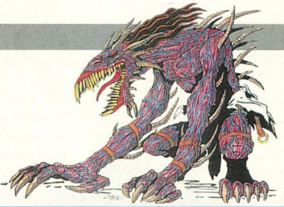
- Blue Byte
- Blue Byte
- Stratégia

- P90
- 30 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 2x CD
- SB comp.

- Xcom 1-2-3
- Fallen Heaven

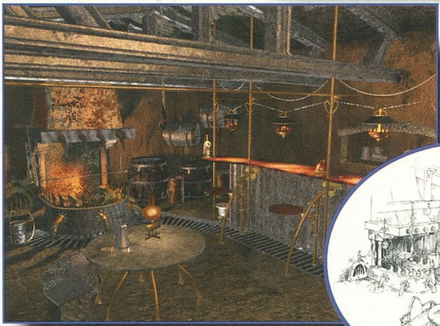
96%

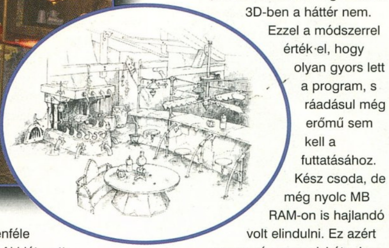
Dark Earth



LÁMPAOLTÁS UTÁN

A Kalisto legújabb programjáról már egyszer volt a PC Guru-ban egy előzetes, de azt hiszem, hogy nem fog ártani egy komplett végigjátszás. A szerkesztőségben mindenki igen nagy reményeket fűzött ehhez a játékhoz, de én azt hiszem, hogy ezek csak részben jöttek be. A legelső dolog amit észrevesz az ember a játékkal kapcsolatban az a szédületes grafika. Bevallom őszintén ilyen részletes karaktereket és kidolgozott hátteret még nem láttam hasonló stílusú játékban. A kezdő animáció is kimagasló színvonalú, tehát úgy tűnt, minden együtt van egy kimagasló kalandjátékhoz. Legnagyobb sajnálatomra azonban ez nem így történt. A gondom szinte ugyanaz, mint a Psygnosis City of the Lost Children-nél. A grafika félelmetes, de a sztori az csak közepes. Nem szerencsés ha egy ilyen kalandjátéknál, inkább az akcióra helyezik a hangsúlyt a készítők. Aztán elkövették azt a butaságot, hogy nem engednek akárhol menteni. Nagy balgaság, főként akkor, ha elkezd próbálkozni az ember mindenféle hülyeséggel. Aki játszott már kalandjátékkal, az tudja milyen rossz érzés, ha mentés hiányában újra kell játszani egy nehéz részt.



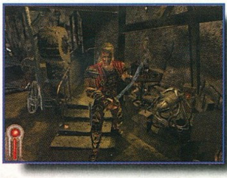


A 3D-t sem egészen úgy kell értelmezni, ahogy azt megszokhattuk. Kicsit csaltak a Kalisto-s fejlesztők, ugyanis csak a karakterek lettek megcsinálva 3D-ben a háttér nem. Ezzel a módszerrel érték-el, hogy olyan gyors lett a program, s ráadásul még erőmű sem kell a futtatásához. Kész csoda, de még nyolc MB RAM-on is hajlandó volt elindulni. Ez azért manapság nem piskóta. Igaz ugyan, hogy a winchester swappelés miatt szinte játszhatatlan volt, de akkor is futott. Sajnos a programfejlesztés elején még egyetlen 3D kártya sem töltött be olyan pozíciót, mely elég meggyőző lett volna a készítőknek. Ezért nem is használja ki egyetlen kártya tudását sem a program. Remélhetőleg a folytatásoknál már figyelembe veszik és kihasználják a hardware-ből fakadó előnyöket is.

A játék egy elég hangulatos kis introval kezdődik, mely bemutatja, hogy lett a Föld ilyen kopár. Hatalmas meteorok csapódtak a felszínbe, s a robbanások a civilizáció 87%-át elpusztították. A maradék sem lehetett teljesen boldog, mivel a detonációkat hatalmas por- és koromfellegek követték. Ezen a burkon a napsugarak képtelenek voltak

GALÉRIA

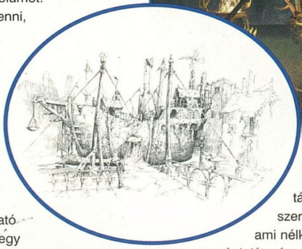
Mint a képek is bizonyítják a grafika nagyon szép, de most tulajdonképpen ez akció vagy kalandjáték? Döntse el mindenki, aki megnézi ezt a programot.



áthatolni. A megmaradt népesség elvándorolt a legszennyezettebb területekről. E közben találtak egy helyet, ahol a felhőréteg részben felszakadozott és a napfény utat tört magának. Itt építették fel városukat, Sparta-t. A város már évszázadok óta háborítatlanul virágzott, de most halálos veszély fenyegeti. A Sötétség Teremtményei elhatározták, hogy megszerzik maguknak a várost. Egyetlen ember állíthatja meg őket, Arkhan.

A kezelésről nem hiszem, hogy túl sokat kellene írni, hiszen ha valaki játszott már az Alone in the Dark sorozat valamelyik tagjával, az simán eligazodik ezen is. A TAB billentyűvel változtathatjuk meg a hős hangulatát. Ezt mutatja az életcsík feletti kis gömb. Ha fehér, akkor Arkhan megpróbál ésszerűen cselekedni. Ha fekete, akkor inkább az állati ösztöneire hagyatkozik. Már a játék legelején megmérgezik a fiút, melynek hatására szép lassan átváltozik szörnyeteggé. Ezt az állapotot mutatja a piros egészségcsík két oldalán felmenő fekete csík. A harci üzemmódot a C billentyűvel kapcsolhatjuk be. Természetesen minden fegyverrel máskép harcol a főhős, érdemes

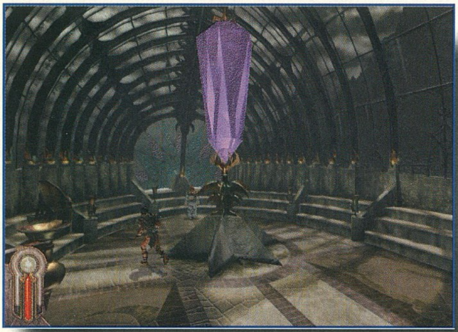
próbálkozni melyik válik be legjobban. A tárgyakat két csoportba oszthatjuk be. A fegyverekre és a normál tárgyakra. Vigyázzunk a különféle kardokkal, mert egy idő után eltörnek. A kaja és a gyógyító italok növelik az egészségünket, de az idő múlásával az amúgy is feltornássza saját magát. Szorult helyzetben Arkhan alkalmazhat egy speciális támadási formát, mely elég szépen sebez, de ugyanakkor növeli a mérgezettség szintjét. Menteni elég ritkán lehet, csak ott engedi a program, ahol találunk a falon egy kör alakú szimbólumot. Nem kell mást tenni, mint elé állni és megnyomni a SPACE billentyűt. Két szintből áll a játék, az alsó- és felső városból. Mindkét CD-n található egy-egy szint, úgyhogy elég sokat kell majd cserélgetnünk. Azt szinte figyelembe sem veszi a program, hogy már az installáláskor 300 MB szabd kapacitást lefoglal a winchesterből. Ezt egy kicsit erősnek tartom. Gondolom azt mondanom sem kell, hogy a Dark Earth csak Win 95 alatt hajlandó működni és a DirectX 3-as erősen ajánlott. Külön öröm, hogy fut 32000 színben, ami igencsak megdobja a látványt. A most következő végigjátszás közel sem teljes. Ez csak arra elegendő, hogy el tudjuk mondani,



végigjátszottuk a játékot. A vége felé azonban valahogy úgy éreztem, hogy a fenének van kedve mászkálni még egy csomót annak érdekében, hogy olyan tárgyakat szerezzek meg, ami nélkülözhető a végigjátszás szempontjából. Inkább gyorsan befejeztem és elkezdtem a Broken Sword 2 tesztelését.

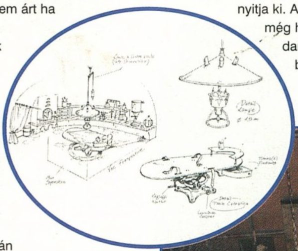
A lakónegyedünkből indul a program, ahol a főhős kikászálódik az ágyból a barátnője mellől. Ha tudná, hogy mi vár rá, szerintem inkább visszabújt volna és kevésbé veszélyes elfoglaltságba kezd. Kapjuk magunkra a falon lógó egyenruhát és vegyük fel a kardot. Barátunk Zed, nagy hangon invitál a szolgálatba. Menjünk utána és foglaljuk el az őrhelyünket a nagyterem előtt. Hamarosan gyanús hangok szűrődnek ki a teremből, s néhányan elkezdenek sikoltozni. A berontó őröknek rettenetes látvány tárul a szemük elé. Az egyik főpapnak éppen akkor vágták el a torkát és a másikat is nagyon szorongatták már. Vessük be magunkat a küzdelembe és verjük le az első támadót. A második azonban valami mérget löttyintett a képünkbe, amitől félig átalakultunk szörnnyé. Tulajdonképpen itt indul a kaland igazi része. A feladataink közé tartozik a város és saját magunk megmentése. A kórház blokkban térünk magunkhoz. A belépő őr habozás nélkül megtámad minket, ezért ne kíméljük meg. A szobában egyébként van mentési lehetőség. Menjünk ki és a kórház melletti ajtón kopogtassunk be. Itt él apánk, aki egy köztiszteletben álló tudós. Elmondja, hogy van remény a gyógyulásunkra, de ehhez először meg kell keresnünk egy bizonyos kriptát. A bejáratot azonban eddig még senki sem találta meg. Először el kell mennünk a város történészéhez, aki esetleg tud valamiben segíteni. Ő a templomban él. Egy két lépcsőből álló feljárót kell megkeresnünk, ahol a bal oldali szoba az általunk keresett. Sok érdekes dolgot megtudhatunk tőle, de nem jutottunk előbbre. A sarokban található egy fiók, melyből egy

érdekes kis korongot szedhetünk ki. Ezután próbáljunk meg lejutni az

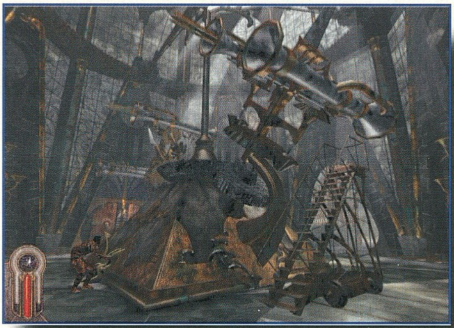


alsó városba, de ez jelenleg képtelenség. Két katona őrzi a liftet és nem hajlandók leengedni. Derítsük fel az őrök barakkját. A tűzszökőkút melletti lépcsőn menjünk fel és látogassuk meg a szemben lévő börtönt. Itt tartják fogva a barátnőnket az őrök. Verjük le a strázsát és szabadítsuk ki a lányt. Ki azonban nem mehetünk vele, mivel a ruházata alapján rögtön elfognák. A börtönnel szemben található a feltaláló laborja. Keressük meg a sorokban álló láda kulcsát az emeleten és vegyük ki a katona régi egyenruháját. Adjuk a lányra és tetessük magunkat a foglyának. Ha elég szorosan a nyomába maradunk, akkor gond nélkül elérhetjük a felvonót. A barátnőnk erélyes hangon felszólítja az őröket a távozásra, mire azok engedelmeskednek is neki. Most

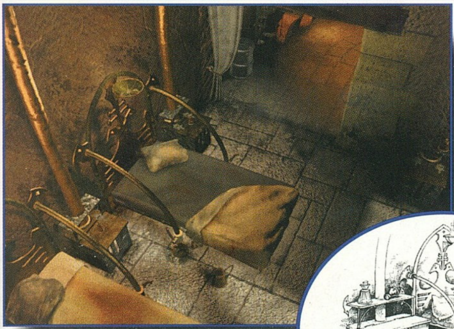
jutottunk le az alsóvárosba, ahol a pórnép lakozik. Derítsük fel a környéket és látogassuk meg a szerelő barátunkat a műhelyében. Az elhasználódott fegyvereket is ő tudja megjavítani. Sok mindent tudunk itt csinálni, de a végigjátszás szempontjából nincs különösebb szerepe. Kavarogjunk addig a városban, míg egy olyan hídra nem érünk, ahol a korlát egyik fele hiányzik. Ugorjunk be a vízbe és gázoljunk be a földalatti alagútba. Itt néhány csavargó próbál megállítani minket kevés sikerrel. Itt is lesz egy mentési pont a falon, nem árt kihasználni. A két őrt meg lehet vesztegetni egy kis piával, de agyon is lehet őket ütni. Ha több ellenféllel harcolunk egyszerre, akkor nem árt ha az egyikre koncentrálunk csak. Mihelyt végeztünk vele jöhet a következő.

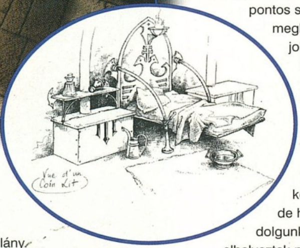


Ténylegesen a két nagyfőnököt kell hidegre tennünk. Miután lekaszaboltuk őket keressük meg a Dhorkan ellen szóló bizonyítékokat. Másszunk vissza a felső városba és próbáljuk meg elfogni az árulót. Az azonban egy rejtett folyosón keresztül elmenekül. Vegyük fel a tőrt az asztalról és piszkáljuk meg vele a titkos ajtót. Ez a kis célszerszám a továbbiakban is használható álkulcsként. A folyosó végén egy lejáratot találunk, mely alján megtaláljuk az apánkat, aki éppen haldoklik. Ez láthatóan nem zavarja meg abban, hogy elmondja az életét. Itt kezdenek egy kicsit felgyorsulni az események. A templomban a fő gonosz éppen most változtatta át a legjobb barátunkat zombivá. Zed egy titkos lejáraton keresztül lement az energiamezőhöz és megszüntette azt. A kisülés ugyan elpusztította őt, de a cselekedete hatására az egész város sötétbe borult. A város falai már nem nyújtottak elég biztonságot a puszta mutáns szörnyszülöttjeivel szemben. A főpapnő tudhat valamit az itt folyó disznóságról, mivel megbíz minket, hogy segítsünk legyőzni a Sötétség



teremtményeit. Átad egy kulcsdarabot, mely állítólag apánk titkos laboratóriumának az ajtaját nyitja ki. A kulcsnak van még három darabja, amit bizony nekünk kell megkeresnünk. Információinknak megfelelően az első darabot az építész rejtegeti, aki itt él a felső városban. Hozzá csak egy liften keresztül juthatunk fel, amit egy katona őriz. Őt kajával lehet megvesztegetni, de szerintem sokkal egyszerűbb ha szépen leverjük. Az építész annyira megrémül a külsőnktől, hogy nem hajlandó elárulni magáról semmit. Zsaroljuk meg egy kicsit. Fenyegessük meg, hogy az egyik értékes diagramm a tűz martaléka lesz, ha nem hajlandó válaszolni a feltett kérdésekre. Az észérvek használtak is és rövidesen megkapjuk az első kulcsdarabot. A másodikat egy fogoly rejtegeti, aki a börtönben sínylődik. Ne kíméljük meg az életét, ő sem tenné meg nekünk ezt a szívességet. Rúgjunk bele az ágyba és szedjük ki a második kristályt. A harmadikat a Dhorkan őrzi, aki éppen az alsó városban kavarja a dolgokat. Az ő legyőzése nem lesz gyerekjáték,

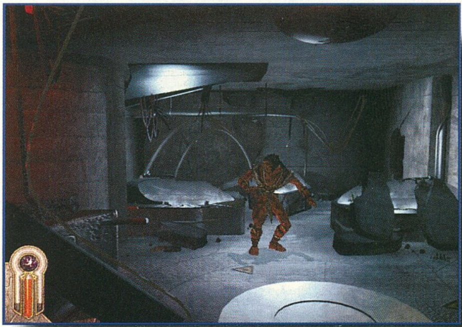




tehát nem árt előtte menteni egyet. A nála talált mágnes lappal be lehet jutni a bunkerbe, ahol a sarokban egy nagy erejű detonátort találhatunk. Ezt mindenféleképpen vegyük fel, mivel még szükségünk lesz rá. Most, hogy megvan a kulcs, menjünk el ismét apám házába. A titkos laborban nagyon sok érdekes dolgot találhatunk, de nekünk igazából csak háromra lesz szükségünk. A teleszkóp alól a kulcsra, a könyv alól a jegyzetekre és az ágy alól a pergamenre. Vegyük magunkhoz ezeket a tárgyakat és látogassuk meg ismét a feltalálót. Nagyon megijed tőlünk és szóba sem akar velünk állni. Adjunk neki két nagy taslit, hogy legyen is rá oka, most már észre is tér. Adjuk oda neki a detonátort és kérjük meg szépen javítsa ki a hibáit. Rá is áll, de cserébe el kell hoznunk a sztriptíztáncosnőt a bárból. Mindenkinek ajánlom figyelmébe a kislány műsorát, mivel olyan paraméterekkel rendelkezik, melyeket még Lora Craft is megirigyelhetne. Itt nekem sikerült először elcsesznem a játékot, mivel sok időt eltöltöttem és teljesen átváltoztam szörnnyé. Ilyen alakban még csak szóba sem állt velem a lány. Igyekezzünk tehát még emberi alakban odaérni a lányhoz. Beszéljük rá, hogy jöjjön velünk és induljunk el a felső városba. A tulajnak persze nem nagyon tetszik, hogy elvisszük a legnagyobb attrakcióját, de néhány kardcsapás meggyőzi arról, hogy neki itt csend a neve. Rohanjunk fel a lánnyal a felső városba és menjünk fel vele a feltalálóhoz. A látszólag sérthetetlen szörnyet le lehet verni tűzfegyverekkel, én a speciális támadást (CTRL+SHIFT) vetettem be ellene. A feltaláló nem győz hálálkodni, bár feltűnően szeretett volna már egyedül maradni a lánnyal. Ki tudja miért? A detonátort viszont sikeresen megjavította, most már lesz néhány másodpercünk a robbanás előtt. Nyissuk ki a tér közepén található kút rácsát és hajítsuk bele a bombát. Nem árt ha kapkodjuk a lábunkat, mivel hamarosan az egész tér a levegőbe repül. Menjünk le a lépcsőn és a kis szökőkút roncsai mellett megtaláljuk a propeller egyik darabját. Rakjuk a helyére és máris levethetjük magunkat a mélybe. Megérkeztünk a sírkamrába, ahol a kapcsolókat be kell állítanunk a megfelelő sorrendbe. Az apánk laboratóriumában talált egyik feljegyzés lesz segítségünkre a pontos sorrend meghatározásában. A jobb oldalon található kart kell meghúzni, ha szerintünk jó a beállítás. Siker esetén elérkezünk az utolsó előtti próbatételhez. Egy labirintuson kell keresztülvergődnünk, de hogy bonyolítsák a dolgunkat, a programozók elhelyeztek néhány pörgő pengét is. Ezek ellen csak úgy tudunk védekezni, ha leguggolunk. A másik oldalon vár minket a fény kapuja, na meg a főellenség. Őt nem tudjuk agyonverni, legfeljebb elkábíthatjuk rövid időre. A nagy kaput kell kinyitnunk a két kar segítségére. Itt is ajánlatos megszívlelni az ágy alatt talált pergamen tanácsát. A vége már igen látványos. A fényt nem igazán bírta a főszörny, inkább felrobbant. A fénylények feléledtek és megmentették a világot. Ennyi lett volna a leírás, lehet várni a folytatást.

Az összkép ezek után elég vegyes. Grafikailag az egyik legnagyobb meglepetése az évnek. Sajnos ugyanez nem mondható el a hangulatról és a történetről. Látszik, hogy inkább a vizuális hatásokra mentek rá és nem sokat törődtek a kaland résszel. A játékot egy arany CD-n teszteltem; s bizony észrevettem benne néhány igen csúnya bug-ot. A tesztelés elején még biztos voltam benne, hogy az egyik legjobb kalandjáték fut a gépemen, de ahogy közeledtem a végéhez egyre inkább biztos lettem abban, hogy csak egy jó színvonalú játékkal állok szemben. Nem ártott volna eldönteni a fejlesztés elején, hogy tulajdonképpen mit is csinálnak, akció vagy kalandjátékot. Nekem nem minősül kalandnak, ha össze vissza rohangálok a két szint között és cserélgetem a CD-ket. Nem tudom mit fognak csinálni a folytatásban, de ha nem erősítik meg a kalandrészeket, akkor bizony nem sok sikert jósolok nekik. Egyszer azonban mindenféleképpen érdemes megnézni, már csak a grafika miatt is. Én viszont inkább előveszem a Broken Sword 2-t, ott mind a grafika, mind a kalandrész teljesen rendben van.

Mocsy



INFO

- KALISTO
- KALISTO
- RPG

- P90
- 60 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 4x CD
- SB COMP.

- ALONE IN THE DARK SOROZAT
- ECSTATICA 1-2
- FADE TO BLACK

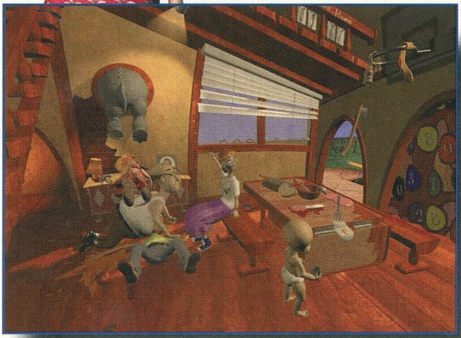
84%

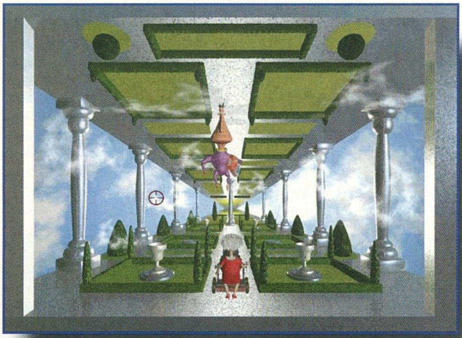
Dementia

Biztosan emlékeznek még közületek páran a Kingdom of Magicre. Ez volt talán az első olyan teljesen renderelt kalandjáték, ami szórakoztató volt és jól is nézett ki. A játéknak a rengeteg humoron kívül volt egy másik – számomra – nagy pozitívuma: női karakterrel is lehetett benne nyomulni. Most viszont megérkezett a Dementia, az előbbi játék minden pozitív tulajdonságával és egy rakás más jó dologgal együtt. Igaz, hogy a főszereplő néni egy kicsit idős az én ízlésemnek, hiszen mostanában nem rohangálok nyolcvan éve hordott szoknyák után, de mint gonosz, rosszindulatú és hihetetlenül agyafúrt nagymama teljesen megállja a helyét. Természetesen SVGA-ban, fantasztikus jazz, blues vagy éppen rock zenével körítve, és csekély öt CD-n. Ráadásul ez a tiszteletre méltó méret nem kizárólag az összekötő jeleneteknek köszönhető, maga a játék is elég hosszú és kellőképp nehéz is.

Ezen utóbbi tulajdonság miatt nem tervezem teljesen részletekbe menő leírás készítését. Megpróbálkoztam vele, de mikor a játék felénél betelt a harmadik oldal is, inkább az egészet elölről kezdtem. Remélem azért sikerül minden fontos dolgot leírnom.

Szóval a történet ott kezdődik, hogy egy kedves kis nyuszika valamilyen – egyelőre – ismeretlen oknál fogva űrutazásra viszi a Crotony famíliát házastul, mindenestül. Persze erről a család tagjait elfelejti értesíteni, így érthető szegény nagymama megrökönyödése, mikor egy szubgalaktikus hiperörvény egyszer csak kiszippantja hozzátartozóit a sötét űrbe. Megdöbbenésében nem jut más eszébe, hűséges barátjához a Szakácskönyvhöz fordul segítségért. Azaz csak fordulna, mivel – ó, minő borzalom – az említett szent könyvet elrabolta a nagy és rossz nyúl. Ez már sok fúrialelkű hősnőnknek, vad sikoly tör föl ajkáról és döngő léptekkel indul szerette(+i) felkutatására.





Első feladatunk a saját készítésű űrcirkálónk üzembe helyezése lesz. Ennek csak egyetlen akadálya van, nevezetesen az, hogy egy sínpár elzárja a starthelyre vezető utunkat. Néhány nehéz tárgyra lesz szükségünk, hogy megemeljük a síneket. Indulásnak például megteszi a konyhaszekrény tetején található búvárpipa, amit a székre állva érhetünk el. Egy ilyen bonyolult mozgássor persze nem igazán tesz jót az öreg testeknek, de az évek során felszedett tapasztalat mindenre talál gyógyírt, méghozzá egy rendkívül sokoldalúan hasznosítható brandys üvegben. (Sajnos a sokoldalú hasznosításba beletartozik az is, hogy a szalonspicces öregasszonyok néha kiöntik a szobájuk falába ágyazott csöveket, és mindenféle színes kukacokat kezdenek gyűjtögetni egy pléhvödörbe.)

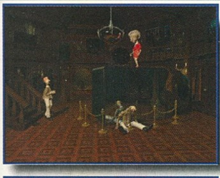
Aki egyébként azt képzelte a játék elején, hogy a helyzet rosszabb már nem is lehetne, nagyot tévedett. A fürdőszobát ugyanis egy tehén szállta meg, és a mi napolajunkat használja. Vérlázító! Ne is hagyjuk annyiban, állítsunk csapdát neki: A padlón lévő lyukat terítsük le a szőnyeggel, majd húzzuk a közelébe a szemetesvödröt. Erre rácsücsülve hamarosan Szupernagyit megszégyenítő vetődéssel magunkhoz ragadhatjuk kedvenc védelmi eszközünket. Apropó, védelmi eszköz: ugye mindenki felvette már a páncélszekrényből a wcpumpára szerelt csengőt? Nagyszerű riasztó lehet belőle.

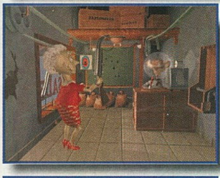
Gyűjtögetésünket folytassuk az ebédlőben a pornó magazin és a repülő koporsó megszerzésével, majd a hálószobában lógó kép mögül a szédülés elleni tablettákéval. Innét még egy titkos szobába is eljuthatunk a szemetesen át, ahol egy diktafonra akadhatunk, amin fiunk George naplója található. Ezt meghallgatva kiderül, hogy ő adott el minket a nyúlnak sok, sok pénzért. Hálás csemete, mi? Mellesleg ez a magnó nagy szolgálatokat tehet, mert majd minden helyszínen hallhatunk belőle egy-két tippet.

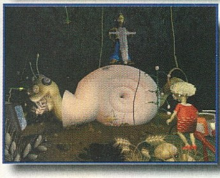
Kapjuk még fel a kamrából a fogast, a sálat és Jeffry bácsi urnájából a nyomógombot, aztán irány Horány, vagy legalábbis körfűrészes bolygón a műhold. Itt nem sok dolgunk lesz azon kívül, hogy addig nyomkodjuk a gombokat – kezdve a radarernyőével – és

GALÉRIA

No, fiúk, most nyissátok ki a szemeteket! Itt néhány olyan képet láthattok, amin egy-egy pálya megoldásához találhattok tippeket.







nyitogatjuk az ablakokat, míg ki nem rakunk a falon egy folyosót a mozaikokból, és el nem tüntetjük az azt elzáró ajtót. Ezen át a tévéadóhoz jutunk, itt is folytatnánk nyomorgatós hobbinkat, dehát a technikus folyton beleköp a levesünkbe. Egy elegáns módszerrel hatástalanítsuk: vezessünk áramot a telefonjába.

Immáron semmi sem állíthat meg, hogy a kezelőbillentyűt lenyomva beugorjunk egy gyors tévészerepbe mint a Halálra Ítélt Nagymama. Szerencsére az ítéletet végre is kell hajtani, amiért mindent megtesz két ellenfelünk, a villa és a bevásárlókocsi, de figyelembe véve ezen „lények“ meglehetősen alacsony szintű intelligenciáját, nem lesz nehéz dolog beakasztatni őket a szerencsekerék lapátjaiba. Ezen átmászva megbeszélhetjük a műsorvezetővel a szerepünk során felmerült problémáinkat, és sztárgázsi helyett lenyúlhatjuk a sárkányrepülő kapaszkodóját.

Visszatérve a tévéadóhoz kapjuk ki az akrobata egeret a ládájából, és hajítsuk is be a sztriptíztáncosnő budoárjában a zuhanyfülkébe. A sikítozva előrohanó libucit gáncsoljuk el a földön heverő porszívócsővel, majd vegyük fel a zuhanás közben a fogasra akadt ruháit. Jelenleg itt nincs is túl sok dolgunk, menjünk inkább át a körfűrészen át a pöcegödörbe.

Kellemes hely, van itt minden, amire csak egy idős hölgynek szüksége lehet: hatalmas varrótű, egy lehajtandó buditető, ásó a szemét szétszórásához, hangyák a szemét felzabáltatásához, és persze egy hajlított cső ezen létformák tereléséhez. Mégsem javaslom életünk hátralévő részének itt töltését, inkább csináljunk gyorsan egy átjárót a sötét erdőbe.

Ezek azok a helyek, ahol az óvatlan nőszemélyeknek könnyen gyermekáldásban lehet részük néhány útonálló jóvoltából. Így van ez esetünkben is, bár nem egészen úgy, ahogy az átlagos játékos képzelné; Nem mi gyártjuk le a csecsemőt, mi csak megmentjük a gyerekrablóktól. Ehhez a tisztás közepére lógó biliárdlámpát kell lekapcsolnunk a két farönkből összeeszkábált emelő és egy véletlenül épp arra járó kenguru segítségével. A beállt sötétségben könnyedén ártalmatlanná tehetjük a rosszfiúkat és megszerezhetjük a babakocsit. Őőőő... Hogy mi van a babával? Hát... Á, inkább nézzük, mit is kell tennünk közlekedési bolygó mozgólépcsőrészlegében.

A válasz egyszerű: be kell jutni az épületbe. A tevékenység már némileg bonyolultabb, mivel ehhez fel kell borítanunk a tetőn egy lépcsőt, hogy az pont a mellette lévő fogaskerekekhez érjen, majd elindítani, míg felénk nem fordul a szellőzőnyílás bejárata. Ügyes, mi? És ezt mind én találtam ki. Teljesen egyedül. (Majdnem.)

Egy páncélterembe jutunk, amit két őr vigyáz. Az egyik elég botor módon ki akar minket dobni a forgóajtón át, csak arra nem számít a drága, hogy egy ilyen alkalmatosságot jól meg lehet pörgetni, ami nincs túl jó hatással a hozzácsapódó test állapotára. Bocsi. Azt pedig egyáltalán nem értem, hogy egy olyan fickó miért bámul minket amint a tolvajfogó tükrön

pörgünk, akinek már a puszta látványtól is felfordul a gyomra. Hiába no, nem csoda, hogy mindenki a közbiztonságot szidja.

De mi persze nem azért jöttünk, hogy ellopjuk a féltve őrzött gyémántot. Ugyan, dehogy, hiszen azt se tudjuk, hol keressük. (Sajnos.) Viszont egy légyemberre könnyen rá tudunk akadni. Hogy mit keres pont egy ilyen ebben a játékban?! Gyűlölöm őket, mióta elrontották a teremtés ránk eső részét. Tudjátok, mikor istenke épp az embert teremtette és egy ilyen dög egyszer csak rászállt az orrára, az meg dühösen rámordult: Hülye légy ember. (Bocs, ez kicsit erős volt, de nem hagyhattam ki.) Ja, igen. A légyember. Ha utálom, hát fogjuk meg a sarokban az ágyút, és lőjük szét vele a kis zümmögő mindenit, vagy ha azt nem sikerül, hát a plafont tartó oszlopokat. Ha a tető ráesik, csak okozunk már neki egy kis kellemetlenséget. Sőt, még a kukoricapelyhét is elvehetjük.

Ennek a Karambolozott Kereskedő szikláján vehetjük hasznát, ha egy kis brandyvel megvadítva föltálaljuk a helyi cocának. Túl sok egyéb dolgunk nem lesz, csak az ilyenkor szokásos rutinfeladatokat kell elvégeznünk; Babakocsi ledobása a mélybe, utána ugorva a kotta és kalapács ellopása, pár tárgy begyűjtése, beleértve az autó kerekéből az álomkapszulát. De unalmas mindig ésszerű dolgokat cselekedni. Itt az ideje egy kis mókázásnak.

A sötét erdőben például rálelhetünk a szexkirálynő barlangjára. Nevezhetném ezt a helyszínt a férfisoviniszta, fallokrata disznók jogosan kiszabott büntetésének végrehajtóhelyének is, de ez annyira körülményes lenne, hogy inkább nem teszem. Meg egyébként sem lenne más értelme, mint hogy az amúgy is szűkös helyet foglalja, és az álintellektuális műveletlenségem csillogtassam. (Ejnye, abba kéne hagynom ezt a szócséplést, mert a végén még tényleg nem marad elég helyem befejezni a cikket. Nem hiszitek? Na, majd meglátjátok!)

A fene! Tényleg túl sok volt a duma, egy-két lépést rohamléptekben kell megtennem: Borítsd fel a kis zöld genyót a nagy

barna csillével és kezdd el az ujjait csapkodni a kalapáccsal, miközben a kotta hangjait kell sikítoznia. Meglátod, ez majd tetszeni fog a kircsinéninek (Hát erre az ircsibircsire meg hol szoktam rá? Undorító.), olyannyira, hogy észre sem veszi amint ellopjuk a hajszárítóját, amivel majd felolvaszthatjuk a Karambolozott Kereskedőt, így megszerezvén a kínai tálját, amit céltáblaként használhatunk a Törött Ajtó világának céllövöldéjében, mely egy fülvédőt és egy puskagolyót eredményez majd, aminek segítségével egyszer elcsórhatjuk a barominagydarabésrendkívülhatalmas óriás övét, ami... Huh, utolértem magam.

Sőt, kicsit előre is szaladtam, mert az öv megszerzése előtt még érdemes beugrani a szomszédos kocsmába egy gyors pókerpartira, hiszen egy nagyon hasznos fordítóegység lehet a jutalmunk. Mondjuk az asztalhoz ugyan még nem férünk hozzá, de könnyen csinálhatunk egy kis helyet, ha a kissé modortalan női játékost megkínáljuk egy kis vízhajtó házi sörrel, majd mikor kimegy dolgozni egy kicsit, kitámasztjuk az ajtót a hazulról hozott ruhafogassal. Hm, csak arra nem emlékszem, hogy ahhoz, hogy átadja a helyét utána kell-e becsukni az ajtót, vagy az orrára kell-e vágni, mikor kifelé jönne. Pech. Azért remélem valaki biztos rá fog jönni.

Na, most jöhet az óriás, aztán meg a visszhanggép, amit a szomszédos pályáról szerezhetünk meg a Számok Urától. (Ugyan bőven nem ez az ipse neve, de nekem úgy tetszik. Olyan Szezám utcásan hangzik.) Ehhez tudni kell, hogy a pasas csak az itt repdeső buborékokat képes belélegezni, ezért elsődleges feladatunk ennek megakadályozása pár kar elmozdításával, és a sisakja megszerzésével. Ha mindezzel végeztünk, a malacunkat ráuszítva kiszedhetjük belőle a gép kezeléséhez szükséges információkat.

Itt sincs több dolgunk, de mielőtt még elrepülnénk, ugorjunk be visszafelé egy frissítőre a kúthoz. Pontosabban -ba, miután odább húztuk az acélkampóra dobott vízhúzó vödörrel. Mondjuk fürdőzés helyett választhatjuk inkább azt, hogy kihalászunk egy az itt található horogra akasztott szintén itt található dobozfürttel egy hal tankot, de ki-ki cselekedjen ízlése szerint.

Még egy picit odébb sétálva egy kissé szürke, de azért impozáns kertet találunk, melynek néhány lakója, pár beszélő fa megkér minket, hogy űzzük el a gyümölcseiken élősködő gonosz és pattogós zöld bigyót. Cserébe fontos infokat ígérnek a nyúlról. Mi sem egyszerűbb ennél, mindössze fel kell húznunk a gátat egy gyümölcsbe kapaszkodva, hogy a lény ne tudjon elszökni, ki kell ereszteni a begyűjtött kukacainkat (oké, akkor hernyókat, te kis malac!) és már vihetjük is messzi földre a bigyókát. Pech, hogy ennek úgy megörülnek a fák, hogy el is felejtenek beszélni.

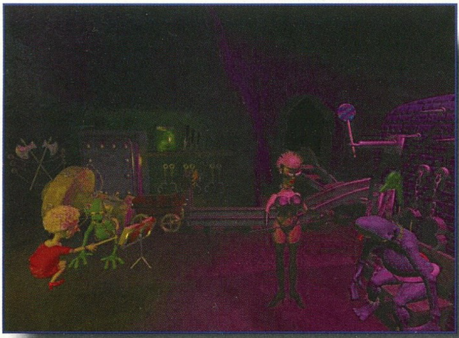
Még mindig ne szálljunk fel az égbe, inkább nézzük meg, milyen is lesz kicsiny földünk pár évtized múlva. Egy kupola alatt undorító, bűzös gázok kavarognak, csak ruhaszárító csipesszel az orron lehet lélegezni és egy futószalagon a legújabb férjünk tart épp egy savas vízzel teli medence felé, méghozzá szemeteszsákba csomagolva. Kérdezzük már meg tőle, ugyan mi vezette rá erre a tettre. Ehhez persze nekünk is föl kell huppannunk a kinti szalagra, illetve az azt helyettesítő övünkre, de ezt is csak az után, hogy az indítókart leszorítottuk a befőttes gumival, és belemásztunk a hal tankunkba. Kissé szenilis urunk mindössze valami buliról hablatyol a régi házunk táján, illetve a házunk régi táján, vagy mi. Különös, nézzünk el oda.

Útközben még mentsük ki a búvárpipánk segítségével a görkoris kislányt a szökőkútból, hisz igazán nem szándékosan gáncsoltuk el őt a padon ülve. De ha úgy hozná a helyzet, hogy rajta már nem segíthetünk, a dinamóját azért még elhozhatjuk. Buszvezetéshez például nélkülözhetetlen, mert ez adhatja az ötletet, hogy a mozgó ablaktörlőbe kapaszkodva vegyük ki a villanyoszlopból az égőt. Gondolom a két dolog összefüggését senkinek sem kell elmagyaráznom. Remélem, mert számomra sem egészen világos.

Szóval a buliról kiderül, hogy ez a kriptaszökevények kanmurija, ahova csak úgy juthatunk be, ha az előreküldött nagypapával kinyittatjuk az ajtót. Nem mintha olyan fontos lenne bemenni, hiszen csak egy korsó sört és egy kockás terítőt szerezhetünk. Akkor már hasznosabb lehet a szomszédos ház, ahol egy feszítővassal lehetünk gazdagabbak.

Na, most futás a Törött Ajtó folyosójára, amin csak a szoba közepén feszülő festett folyosó fölemelésével juthatunk előrébb. Itt viszont rögtön meg is tudunk őrjíteni egy kamerát, ha jobbra-balra ugrálunk előtte. Így kicselezve a komoly biztonsági rendszert egy börtönbe jutunk, ahol bár az öröknek fogalmuk sincs, hogy ki lehetünk, de azért egy kicsit megkínoznak, hátha szökött rabok. Ne vegyük nagyon szívünkre a dolgot, inkább fojtsuk meg az őrt egy sállal és lopjuk el a teleszkópot a cellákból.

Egy csatornán át a fodrászszalonba jutunk, ahol miután a fodrászt nagy ügyesen



belepottyantottuk a csatornába, és „elbeszélgettünk” a kuncsaftjával, a szemközti falat kilökve a ventillátorok szobájába jutunk, ahonnét már csak egy lépés választ el minket a növények főhadiszállásától. Mivel illetlenség valahova csengetés nélkül belépni, ezért tapasszuk a csöngettyűs WC pumpánkat a bejáratra és térjünk vissza újra. Szerezzük meg a dupla tükröt, és az ingát miután a fordítót használtuk a gépeken, aztán menjünk át a könyvtárba és szerezzünk egy csavart.

Innét a folyosón keresztül Abbot professzor laborjába vegyük az irányt, és uszítsuk rá a pattogós és nagyon gonosz zöld bigyónkat. Persze ez sem megy úgy hűbelebalázs módjára, a kutya helyére kell tenni a futószalagra, miután a légelvezető cső végét ráhúztuk a szalag előtti tölcsérre.

Nem épp a legtisztességesebb dolog felzabáltatni egy profot egy vacak sípért, de miként Dosztojevszkij is megmondta Holló című költeményében: a cél szentesíti az eszközt.

Újabb cserekereskedelem veszi kezdetét, melynek eredményeként egy teleszkópért egy kukacos... hernyós posztert kapunk, és az ingáért egy buta levegőtyúkot. A posztert gyorsan el is cserélhetjük egy baseball sapkára a benzinkútnál, miután meglazítottuk egy kis benzinnel az elrozsdált alkatrészeket.

Folytatódhat a nagy átverés sorozat: Most az öreg Fa Apót fogjuk beetetni, mikor kavicsokat dobunk a perselyébe pénz helyett. Ezt akkor lehet megtenni, mikor szintén egy kaviccsal előcsalogattuk elválaszthatatlan unatkozótársát, és épp egymással vannak elfoglalva. Söpörjünk tovább a gördeszkájával a faiskolába, ahol a növendékek épp egy kis bunyóval egybekötött énekórát tartanak. Miután megrendszabályoztuk a diákokat, állítsuk be a tanárnak a visszhanggépet, aminek hallatán maga alatt lesz a gyönyörtől, hogy mily szépen is dalolnak a gyerekek, mi meg jutalmul elvihetjük a dobozkáját.

Nem messze innét egy másik gyengeelméjű fával is találkozhatunk, aki – miután nekiirányítottuk egy falra festett útnak – közli velünk, hogy meg akar tanulni repülni, hogy megszerezhesse a könyvtárból a csavart, de ehhez szüksége van egy csavarra a könyvtárból. Ezen igazán könnyen segíthetünk, jutalmul meg elvihetjük az itt felejtett dudáját, amit a sípra szerelve nagyszerű célszerszámot kaphatunk mások őrületbe kergetéséhez.

Ezt rögtön ki is próbálhatjuk, miután bedigitalizáltuk magunkat a műholdadón, és néhány kapcsolót átállítva, emígyen egy lépcsőt létrehozva megszakítottuk a külvilágba vezető kaput elzáró áramkört. Ja, és hogy hogyan próbálhatjuk ki? Egyszerűen. Miután egy várhoz értünk simán csak rá kell ejtetnünk pár tonna súlyt a dudára a cukorka automatánál. Így a nyúl edzőtermébe juthatunk, ahol a trambulinról elrugaszkodva némi gyűrűgyakorlat után a vákuumszobába juthatunk. Itt egy

mester kulcs megszerzése lesz a célunk, ehhez pedig először le kell zárnunk minden légelvezető nyílást, majd az ellenőrző szemet, meghúzni minden kart és megnyomni minden gombot, és sürgősen beszíjaznunk magunkat a székbe, mikor a vákuum be akar minket szippantani. Kifelé menet még ne felejtsük el az edzőteremben a csapot a medencébe dugva kiszivattyúzni a sarat és felvenni az ablakpucolót, valamint a digitális szobából a büdös szivart.

No, az ablakpucolóval végre megszerezhetjük a hőn áhított gyémántunkat, melynek rejtekhelyét az egyik tükörben fedezhetjük fel, miután megtisztítottuk azt. Egy ilyen gyönyörű drágakőnél csak három ilyen lehet szebb, amit meg is oldunk a duplatükör-elv alkalmazásával. Ezeknek a tőzsdén vehetjük hasznát, ahova az öreg erdő egyik fáját meglökve juthatunk be. De addig nem érdemes eladni őket, míg a nyúl egy géppel manipulálja az árfolyamokat, ezért a bírói asztalra állva vegyük ki a távirányítót a kijelző mögül. Immáron senki sem akadályozhat meg az évszázad üzletének lebonyolításában: három vacak gyémántért egy nagyszerű robbanó dobozt vásárolunk.

Ennél mélyebbre már nehezen süllyedhetünk, de azért próbáljuk meg: ugorjunk bele Fa Apó nyitott szájába, majd egy indán át lendüljünk tovább a Nagy Mélységbe. Itt sok mindent tehetünk: az egyik járatot megbizergálva fölpofozhatunk egy tudós fát, de akár egy égő szivarral egy kincses térképet is kizsarolhatunk a mogorva széktől, melyről kiderül, hogy csak a kamránkban lévő labda megszerzésére alkalmas.

Nos, gyerekek, az az érzésem, hogy most egy rendkívül rossz hírt kell közölnöm. Az a nagy helyzet, hogy betelt a négy oldal, szóval... itt most abbamarad a cikk. Tudom, nem szép dolog ezt tenni szegény olvasókkal, de ez van, meg egyébként is, mit mentegetőzök én itt?! Tessék szépen elfogadni a dolgot! Mellesleg ha valaki kíváncsi a történetfolytatására, akkor elolvashatja azt a lemezmellékleten.

Végezetül még annyit tennék hozzá az elmondottakhoz, hogy ez egy JÓ játék, mindenkinek ajánlom aki szereti a nem mindig egyszerű, néhol kimondottan ötletes feladatokat. Egyedül az irányítással voltak gondjaim, ami elég sok zavart okozott. Ez lett a fő oka, hogy nem kilencven százalékot kapott a játék, jó lett volna egy picit intelligensebb kezelőmódot alkotni.

Bird

INFO

- Telstar
- Makhs Shevet
- Kaland

- P90
- 10 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 4x CD
- SB comp.

- Kingdom of Magic
- Goblins

85%

Hexen2

MEGHÍVÓ EIDOLON „BULIJÁRA"

Az ősidők óta a Hexen volt az a játék ami végigkísérte az ID sikersorozatát (DoomI-II, Quake), majd mindig az aktuális engine-t használva kirít a klónok végeláthatatlan sorából. A Raven első próbálkozása a Heretic volt, és bár az alapötlet mindenkinek tetszett – fantasy akció játék Doom engine-nel – mégsem lett túl nagy siker. Sokan kifogásolták a textúrák "szegényességét", mindamellett, hogy kevés volt a leküzdhető ellenfél, illetve hogy összeségében unalmasra sikeredett a végigjátszás. Nyilván ennek volt köszönhető, hogy a folytatás nem Heretic2, hanem Hexen néven vonult be a játéktörténelembe. Ez már igazi sikerprogram lett, így kétség sem férhetett hozzá, hogy előbb-utóbb elkészül a folytatás. És bár az előbb-utóbbra egészen mostanáig kellett várni, néhány óra játék után is egyértelművé vált, hogy a fejlesztők a második résszel tették fel a koronát a sorozatra.

QUAKE 1.5

A Hexen2 az eredeti Quake engine kibővített, feltuningolt változatával készült fantasy akció játék. Ettől függetlenül nem túl szerencsés dolog párhuzamot vonni a Quake és a Hexen2 között, hiszen az utóbbi teljesen más alapokra építkezik. (Mindenesetre elgondolkodtató, hogy mit fogunk látni a Quake2-ben, ha az 1.5-ös engine ilyen grafikai megvalósításokra képes.) Van némi RPG beütés a Hexen2-ben, hiszen miután kiválasztottuk, hogy milyen karakterrel vágunk neki Thyrion felszabadításának, folyamatosan fejlődni fognak a tulajdonságaink. De miért is van szükség a hősökre?

NEHÉZ A KALANDOZÓK ÉLETE...

Minden akkor kezdődött amikor Eidolon szeretett világunk, Thyrion földjére lépett. Ő volt a leghatalmasabb a rettegett Kígyólovasok közül, és bár testvérei felett már diadalmaskodott az emberi összefogás, Ő tanult a hibáikból. Démoni hatalmának köszönhetően elképzelhetetlen mágikus erőknek, és hatalmas seregeknek parancsolt. És bár eljövetelét a Kazul-Mokh pusztáinak lakói megjövendölték senki nem vette komolyan őket. Thyrion földjét alkotó négy kontinens egyetlen nap alatt esett el, a démoni seregek lakóikat szétkergették vagy kegyetlenül rabszolgasorsba taszították. Manapság a nép reményeit szinte nem táplálja semmi, hiszen hosszú idő óta senki nem vette a bátorságot, hogy nyíltan szembeszálljon Eidolon seregeivel. Egészen mostanáig...

Kedvünkre választhatunk, hogy lovaggal, paplovaggal, bérgyilkossal, esetleg nekromanta mágussal szállunk szembe Eidolon hordáival. A feladat persze nem más mint végül visszakergetni a démonlordot a világ peremén túlra. Ehhez meg kell tisztítani a négy kontinenst, Blackmarsh-t, Mazazera-t, Thysis-t, végül pedig Septimus-t. Amint elindulunk Blackmarsh középkori hangulatú világában a karakterünk tapasztalatokat fog szerezni. Így a tulajdonságai fejlődni fognak, sőt minden karakternek vannak speciális képességei is. A szintlépések során a életerőnk feljebb fog kúszni, így az egyre nehezedő ellenfelekkel szemben már mi is képzettebbek leszünk. Persze alapvető, hogy már a kezdet-kezdetén a lovag nagyobb erővel rendelkezik, mint mondjuk a nekromanta. Utóbbi viszont már az első pályán rendelkezni fog "távolsági" fegyverrel, mágikus lövedékkel. Mire eljutunk Eidolon főhadiszállására meg fogjuk találni mind a négy fegyvert ami segítségünkre lesz a szabadságért vívott harcban. Ezek persze szintén a használóhoz kötődnek, így mindenki a neki testhezálló fegyverrel ritkíthatja a gonosz szolgáit. Megnyerő a Paplovag harci kalapácsa, esetleg az Orgyilkos (itt egy hölgy az illető) Katar-ja, míg a Lovag egyszerűen csak szöges kesztyűvel vág neki a kalandoknak. A nekromantának nem erősége a közelharc, mindenesetre egy kisebb sarló azért jól illik a komoly máguskőpenyhez. Talán minden esetben a második fegyver a legjelemzőbb a karakterekre, így a Lovag kardhoz a Paplovag jégbuzogányhoz, az Orgyilkos nyílpuskához, míg a Nekromanta mágikus lövedékhez jut. Ezeket már a játék legelején megtaláljuk, így van némi esélyünk a túlélésért folytatott harcban. Számszerint a harmadik fegyver már nagyon brutálisnak számít, míg a végére maradnak az igazi artifact-ok, ezeket három darabból kell összeraknunk. A fegyverek mellett különböző varázstárgyakat, illetve páncélokat találhatunk Thyrion földjén.

GALÉRIA

Ők lennének az Apokalipszis Lovagjai, csupa kellemetlen figura.

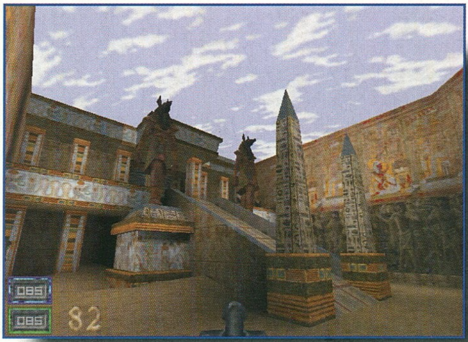
Segítségükkel többnyire gyógyítani tudjuk magunkat, illetve ellenállóbbá tesznek a támadások ellen. Akárcsak a Diablo-ban a kapott találatok

eredményeképpen itt is használódnak a páncélok, érdemes az állapotukra odafigyelni. Fontos szerepet tölt be a játékban a Mana. Mint minden mágia alapja, nélkülözhetetlen bizonyos fegyverek használatához, ezért a pályákon szedegethető kék, illetve zöld színű Mana alapvető segítőtársunk. A számtalan varázstárgy közül jól használható a Birkabélyeg, mely a kisebb szörnyeket birkává változtatja. Ezután már kedvünkre keménykedhetünk a szerencsétlen kis állattal, hiszen mint köztudott a birkák viszonylag járatlanok az egyszemélyes párbajokban. Van persze sérthetetlenség, láthatatlanság, teleport és egy halom más, jól használható varázseszköz. Ezek közül is kiemelkednek a gyűrűk, melyből háromfélét találhatunk (vízalatti légzés, regeneráció, visszaverődés). Az egyetlen gond a használatukkal, hogy előbb-utóbb a mágikus energiájuk kimerül, így előfordulhat, hogy akkor hagynak "cselben" mikor a legnagyobb szükség lenne rájuk.

A Hexen2 játékmenete igen összetettre sikeredett (kicsit viccesen azt is mondhatnánk, hogy nem lehet 16 perc alatt végigrohanni az epizódokon, a la Quake). Ahhoz, hogy tovább tudjunk jutni a következő kontinensre számtalan rejtély megoldására rá kell jönnünk. Ebben lesznek segítségünkre a falakon, könyvekben található írások (tulajdonképpen beépített hint-ek). A homályos utalásokra figyelve mindig tudni fogjuk mit kell tennünk. Az már viszont más kérdés, hogy keresgélésben nem lesz hiányunk, hiszen jó-jó, hogy az Elfeledett Kápolnában lelünk az egyik nélkülözhetetlen kulcsra (szól a hint), csak hát ember legyen a talpán aki hamar a helyére bukkan. A pályák a kontinenseken belül

összefüggőek, így itt kedvünkre mászkálhatunk egyik helyszínről a másikra. Miután végigküzdöttük magunkat a négy kontinensen, több összetett világ már nincs, csak az út Eidolon kastélyán keresztül a végső megmérettetéshez.

Nagyon hangulatos játék lett a Hexen2, kellőképpen nehéz játékmenettel, kiemelkedően szép grafikával. Persze mint ahogy azt már megszokhattuk nem árt egy 3D gyorsító a gépünkbe ami támogatja az Open GL-t. Az installban már eleve kétféle verziót telepíthetünk egy normált, illetve egy GL Hexen-t.



A különbség ég és föld, főleg akkor ha már hozzászoktunk a jóhoz. Az "1.5-ös" Quake engine több poligont használ, szebbek a textúrák, sokkal részletesebbek a pályák (szinte minden tereptárgy szétverhető). Mint régi fantasy rajongó sokszor csak ültem és bámultam a monitorra, miközben régi kastélyok, piramisok, templomok, csatornarendszerek elevenedtek meg előttem. Ez az a játék ami valóban odavarázsol az elveszett korokba, gyönyörű falfestmények, színes üvegek, hatalmas szobrok közé. Az ellenfelek sem kevésbé látványosak, Eidolon szolgái között találhatunk kosfejű mágusokat, gólemeket, vérpárducokat, meg egy halom gonosz teremtményt. Nem szóltam még a generálisokról, az Apokalipszis Lovasairól. Ok az egyes kontinensek főellenfelei, valahogy folyamatossá teszik a játékmenetet, iszonyú kemény harcosok a mendemondák szerint maga Eidolon sem képes teljesen irányítani őket.

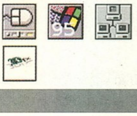
Bátran állíthatom, hogy jelenleg a Hexen2 grafikailag abszolút csúcs, utána már a Quake nagyon sivárnak tűnik. Ennek mondjuk megvan az ára, hiszen a Open GL nagyon RAM igényes, úgyhogy 32MB alatt igencsak szaggatni fog. A zenei részre sem lehet kifogásunk, megteremti az alaphangulatot, igényes munka.

Természetesen Del és én is a vége felé már a pokolba kívántuk az egész Hexen2-öt, azonban ilyenkor már csak azért is végigjátssza az ember. És hát ahhoz, hogy valaki eljusson a végére mindenképpen magával ragadónak kell lennie a játéknak. (A küzdelem Eidolon-nal pedig mindenért kárpótolni fog.)

Gondolom a nagy sietségnek „hála" némi technikai bug belekerült a játékba, erre megoldás; az interneten „szinte" bárhol letölthető patch, így már helyükre kerülnek a dolgok. Illetve felhívnám a figyelmeteket a GL Quake-nek köszönhető áldásos konzol parancsokra, melyek teljesen kompatibilisek a Hexen2-vel. Így érdemes egy kicsit a sebességet nagyobbra állítani az cl_forwardspeed segítségével. A külső nézetet a chase_active 1 paranccsal aktiválhatjuk. Utóljára még annyit, hogy a magyar nyelvű kézikönyvvel kerül forgalomba, így aki kíváncsi a teljes kerettörténetre, a szereplők motivációira az feltétlen olvassa el.

Shoebaron
shoebaron@hotmail.com

- Activision
- RavenSoft
- Fantasy/Akció



- P90
- 120 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 2x CD
- SB comp.

- Hexen
- Heretic

88%

Dark Reign

FUTURE OF WAR

Azt hiszem nem nagyon túlzok akkor, ha azt mondom, hogy a C&C klónokkal már lassan Dunát lehet rekeszteni. Ez nem is lenne akkora baj, a probléma csak akkor kezdődik, ha messze a nagy előd színvonala alatt maradnak. Manapság már minden magára valamit is adó cég kihoz egy ilyen real-time stratégiát. Ebben az igen kemény versengésben az egyik lehetséges esélyes a Dark Reign. Egyszer már írtunk róla egy rövid ismertetőt, de az a verzió még elég kezdetleges állapotban volt. Most, hogy megjelent a játék, már sokkal reálisabb képet tudunk róla adni. Azt azért már elöljáróban el kell mondanom, hogy nem sikerült megvernie a Red Alert-et, de valljuk be őszintén, erre igazán csak a Tiberium Sun-nak (C&C 3) lesz esélye. A riválisok között azonban elég jó helyezést ért el. A program grafikája és zenéje megfelel az elvártnak. A Win 95-ös oprendszer már szinte természetes, de ezt már nem is veszem észre. Egy normál Pentium 100-as és 16 MB RAM teljesen elegendő volt a megfelelő sebesség eléréséhez. Sajnos a küldetések között nincsenek átvezető animációk, ezért igazából a küldetésekbe sem tudjuk magunkat beleélni. Ami viszont igazán tetszett az a kerettörténet volt. Valamikor a harmadik évezredben járunk. A Föld túlnépesedett és a bűnözés elképesztő méreteket öltött. A kormányok összefogtak és a különösen veszélyes egyedeket száműzték a bolygóról. Ezzel a gondjaik még nem oldódtak meg, ezért néhány évszázad múlva rákényszerítették a bűnözőket, hogy új bolygókat fedezzenek fel a Földlakók számára. A lázadás megakadályozására kifejlesztettek egy enzimkulcsot, melynek hatására a páciens életfunkciói megálltak 25 éves korában. Az úttörők sorra fedezték fel és tették lakhatóvá a bolygókat. A Birodalom gazdagságának az alapja a friss víz lett. Egy neves tudós azonban rájött arra, hogy a birodalmi genetikusok szánt szándékkal fertőzték meg a felfedezőket. Az eset kitudódott és hamarosan az egész galaxis lángokban állt. A szabadságharcosok és a birodalmiak csatározása senkit sem kímélt. Egy békés nép, a togranok is áldozatul esett a csatározásoknak. Az egyetlen túlélő szerepét kell eljátszanunk. Az űrben lebegve találkozik egy szondával, mely segítségével megváltoztathatja a történelmet. 12 darab küldetést kell teljesíteni a végcél eléréséhez. Ezek a küldetések a birodalmi és a szabadságharcos hadműveletek legjavából lettek kiválogatva. Szerintem ez a része lett a programnak a leggyengébben megoldva. Valamilyen oknál fogva felváltva is játszhatunk a két oldallal. Lehet, hogy öt küldetést a birodalmiak oldalán teljesítünk, de hirtelen felindulásból választhatunk szabadságharcos missziót is. Ez a legnagyobb butaság, amit valaha is láttam. Így senki sem tudja magát beleélni a küldetésekbe. Talán ez volt az a rész, ahol eldöntöttem, hogy nem érhet a Red Alert nyomába ez a program.

Szerencsére a folytatás már sokkal barátibb volt. Rengeteg újítást raktak a játékba, még olyanokat is, melyek egyik nagy elődben sem szerepeltek. Ezek közül talán a legfontosabb újdonság a szereplők mesterséges intelligenciájában található. Tegyük fel, hogy az egységekre rátámad valaki. Normál esetben ész nélkül nekirontanak, sőt még üldözőbe is veszik. Az meg szépen elcsalogatja őket egy jól felépített csapdába. Nos ezt az esetet el kell valahogy kerülni. Adjuk ki az egységnek a parancsot, hogy maradjon szépen a fenekén és csak akkor lőjön, ha már a hatósugarába ér az ellenfél. Köthetünk azonban kompromisszumot is, ekkor csak egy kis ideig követik a csapataink az ellenséget. Ugyanezt eljátszhatjuk a

GALÉRIA

Az Activision ebben a témába is bebizonyította, hogy a legnagyobb kiadók közé tornászta fel magát. Nem tartom elképzelhetetlennek, hogy egy év múlva már mindenki a Dark Reign 2-ről fog beszélni. Én reménykedem benne.

sérülésekkel is. Van olyan beállítás, amikor már akkor elmegy az egységünk a javítóbázisra, ha sárgába ér a csíkja. Nem szabad azonban elfeledkezni arról, hogy ezek a parancsok csak akkor

érvényesek, ha nem kaptak más direkt utasítást.

A Dark Reign az egységek terén sem marad el a nagy elődöktől. A baj csak az, hogy szinte mindkét oldalon ugyanazok az egységek harcolnak, csak más-más névvel. A Dark Reign univerzum legértékesebb nyersanyaga a víz. A Birodalom az összes felszíni vizet megmérgezte, annak érdekében, hogy a hatalmát megőrizze. Már csak ezért a tettükért is megérdemlik a halált. Egyedül a földalatti források maradtak tiszták, innen lehet friss ivóvizet szerezni. Erre a célra speciális tartálykocsikat gyártottak, melyek a víztározókba hordják az értékes nedűt. Nem kapunk rögtön pénzt, meg kell várni, míg megtelik. Ekkor egy űrhajó elszállítja a bolygóról, s átutalják a pénzt a számlánkra. Ha nagyon meg vagyunk szorulva, akkor el is adhatunk egy félig telt tartályt. Ennek a tranzakciónak azonban fix költsége van, ezért érdemes várni. A bázisunk energiáját a Taelon generátorok biztosítják. Ezekhez is jár egy tartálykocsi, melyet a vízbányászathoz is fel tudunk használni. A főhadiszállás az alapja a további építkezéseinknek. Itt gyárthatjuk le a Construction Rig-eket, melyek építik fel a többi épületet. A következő legyen a kiképzőbázis, mely már harci egységeket is képes produkálni. A gépgyárban lehet legyártani a járműveket.

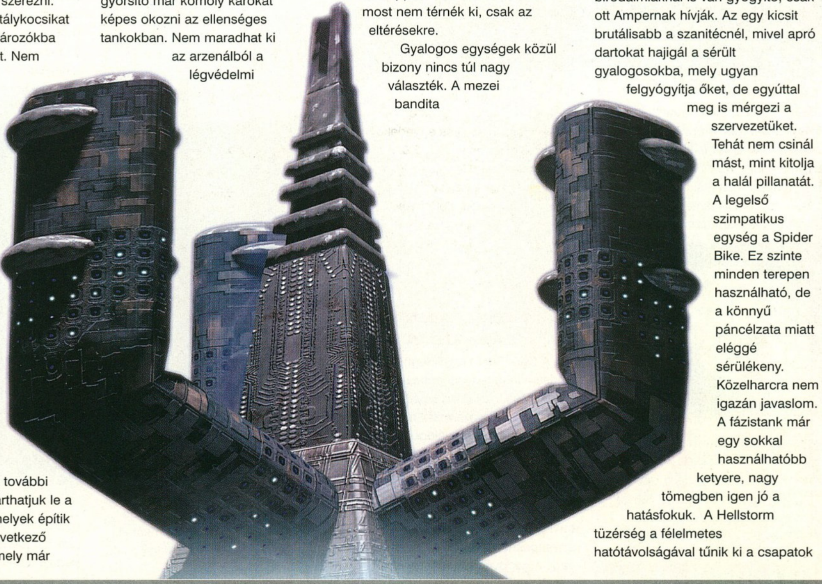
Hasznos kis épület még a javítóbázis és a tábori kórház is. Itt ingyen megjavítják, illetve meggyógyítják az egységeinket. A szabadságharcos épületek közül a fázisközpont a legfejlettebb. Ha egy ilyet megcsinálunk, akkor a bandita, a zsoldos és a fázistank képes lemerülni a föld alá. Ebben az állapotban rejtve vannak az ellenfél elől, de nem tudnak mozogni és lőni. Ha egyszer rájuk bukkan valaki ebben az állapotban, akkor előbb a felszínre kell jönniük és csak aztán támadhatnak. Védelmi épületekből kettőt gyárthatunk ezen az oldalon. A lézerágyú elég gyenge, de a neutron gyorsító már komoly károkat képes okozni az ellenséges tankokban. Nem maradhat ki az arzenálból a légvédelmi üteg sem, mely a repülők életét keseríti meg. A birodalmi épületek nagyjából hasonló képet mutatnak azzal a különbséggel, nekik nincs fázisközpontjuk, helyette azonban építhetnek teleportot, mely három egységet képes elteleportálni a térkép bármelyik pontjára. A teleport egy továbbfejlesztett változata a fekete lyuk generátor, mely a közelében található épületeket és egységeket egyszerűen beszippantja a nagy semmibe.

Katonai egységek

Majdnem minden szabadságharcos egységnek megvan a megfelelő birodalmi párja, csak éppen más néven fut. Ezekre most nem térnék ki, csak az eltérésekre.

Gyalogos egységek közül bizony nincs túl nagy választék. A mezei bandita és a zsoldos nem túl hatékony, de annál könnyebben hullik. A páncélzatuk egyenlő a semmivel, s ezért csak végszükség esetén használom őket. Aztán ott van a birodalmi Shredder, mely úgyis fasírtot csinál belőlük pillanatok alatt. A gyalogosok közé tartoznak, de mégsem támadó egységek a szanitécek és a mechanikusok. Ők gyógyítanak, illetve javítanak a harcmezőn. A támadó csapat nyomában mindig legyen belőlük két-három darab és soha ne sajnáljuk az időt a sebesültek felgyógyítására. Egyrészt sokkal rövidebb idő alatt megvan mint egy új egység legyártása és szállítása,

másrészt meg ingyen van. A birodalmiaknál is van gyógyító, csak ott Ampernak hívják. Az egy kicsit brutálisabb a szanitécnél, mivel apró dartokat hajigál a sérült gyalogosokba, mely ugyan felgyógyítja őket, de egyúttal meg is mérgezi a szervezetüket. Tehát nem csinál mást, mint kitolja a halál pillanatát. A legelső szimpatikus egység a Spider Bike. Ez szinte minden terepen használható, de a könnyű páncélzata miatt eléggé sérülékeny. Közelharcra nem igazán javaslom. A fázistank már egy sokkal használhatóbb ketyere, nagy tömegben igen jó a hatásfokuk. A Hellstorm tüzérség a félelmetes hatótávolságával tűnik ki a csapatok

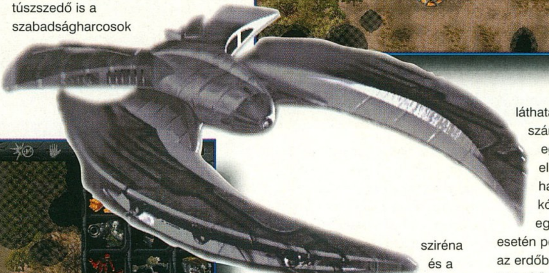


közül. A páncélzata viszont elég csapnivaló, így nem árt fedezni néhány erősebb harckocsival. A tüzérség megtalálható a birodalmiak arzenáljában is, de ott S.C.A.R.B-nak hívják. Különleges tulajdonsága, hogy képes magát szorult helyzetben egy páncélköpennyel beburkolni, mely megvédi a támadásoktól addig, míg megérkezik az erősítés. A birodalmiak legpusztítóbb harckocsija a tachion tank. Nem elég, hogy ennek van a legfejlettebb fegyverzete és páncélzata, még a hatótávolsága is

kiváló. Ja és hogy meg ne feledkezzek róla, önmegsemmisítő berendezéssel lett felszerelve. Szorult esetben a hozzá közel állókat is magával rántja a sírba. Ajánlatos csak a levegőből támadni.

A szabadságharcosok két légi

egységgel rendelkeznek, a Sky Bike-kal és az Outrider-rel. Az első egy könnyű felderítő vadász, a másik meg egy nehézbombázó. Ezek az egységek azonban korlátozott lőszerkészlettel rendelkeznek, így időnként fel kell tölteniük a készleteiket a lőszerraktárban. A birodalmiaknál a Ciklon tölti be a légierő szerepét. Ezen kívül rendelkeznek még egy hatalmas repülő erődddel, mely az emberiség eddigi legnagyobb plazmaágyúját hordozza. Rendkívül hatásos fegyver, de légi támogatás nélkül nincs sok esélye az Sky Bike-okkal szemben. A birodalmiak egyik legpusztítóbb fegyvere a Shredder. Ez a gyalogosok ellen vethető be leginkább, a páncélosokon kicsorbulnak a pengéi. A birodalmiak szennyezője is ritka gusztustalan fegyver. Ennek segítségével megmérgezhetjük a forrásokat, s ezzel elvághatjuk az ellenfelet a további jövedelemforrástól. A túszszedő is a szabadságharcosok



gyalogságát fenyegeti. A taktikája az, hogy foglyul ejti a gyalogosokat és agyműtéttel zombikat csinál belőlük. Ezután a hátukra erősít egy nagy erejű plazmabombát és visszaküldi a saját soraik közé. Ne nagyon engedjük azokat az egységeket közel hozzánk, akiket nem mi irányítunk.

KÉMKEDÉS ÉS SZABOTÁZS

A Dark Reign egyik legnagyobb újítása a kémkedés fogalmának bevezetése. Adva van egy James Bond kaliberű egyén, aki képes felvenni az ellenfél gyalogosainak az alakját. Ezzel

a módszerrel gond nélkül be tud jutni az épületekbe. A főhadiszálláson az épületek tervrajzait tanulmányozhatja. Az egységeket a kiképzőközpontból vagy a gépgyárból tudja lemásolni. Minden tervrajz ellopása időbe kerül, s elég nagy az esély rá, hogy felfedezzék. Ekkor megszólal egy

sziréna és a kém barátunkat kirúgják az épületből. Ilyenkor visszaváltozik az eredeti alakjára, s mindenki őt fogja támadni. A megszerzett tervrajzokat először vissza kell vinni a saját főhadiszállásra és csak aztán tudjuk alkalmazni. A szabadságharcosok szabotőrei képesek egy épület 50%-át lerombolni. Nem lehet e szint alá levinni egy épületet, ne is kísérletezzünk.

Nem pont ebbe a kategóriába

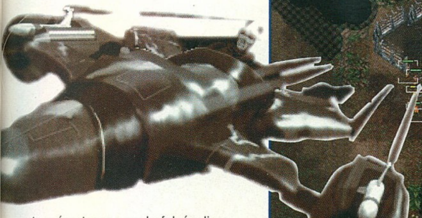
tartozik a kém és az orvlövész, de valahol meg kell említenem őket is. Ezek a gyalogos egységek képesek megváltoztatni a külsejüket. A környező tereptárgyak (fa, szikla) alakját öltik magukra, s így láthatatlanok lesznek az ellenfél számára. Nem rossz módszer egy orvlövészt bevinni az ellenség sorai mögé és hagyni, hogy a magányosan kószáló gyalogosokat egyenként leszedje. Támadás esetén pedig csak be kell szaladnia az erdőbe és átváltozni egy fává. A felderítő csak az ellenséges csapatmozgásokról ad képet.

A TEREP HATÁSAI

A Dark Reign egyik forradalmi újítása a terep figyelembevétele. Itt aztán minden megtalálható, ami egy profi stratégát lázba hoz. Mocsár, dzsungel, hegyvidék, utak, sivatag és még jó néhány talajtípus. Ezeken a helyeken természetesen nem mindenki tud egyforma sebességgel áthaladni. Vegyük például a gyalogosokat. Ők szinte minden terepen megállják a helyüket, kivéve persze a mély víz, hiszen ki látott

már páncélozott katonát pillangó úszásban? A mocsár persze már megint más téma, itt haladhatnak az embereink, persze csak leredukált

sebességgel. Aztán ott vannak a légpárnás csapatok, ők a talaj felett néhány centiméterrel lebegnek és nem akadály nekik a víz vagy a láp. Ellenben még a legkisebb emelkedő is leküzdhetetlen akadályt jelent a számukra. A repülő egységeket



természetesen nem befolyásolja a terep.

Taktikai tanácsok

Aki igazán nagy kihívásra vágyik, az a szabadságharcosokkal kezdjen.

chnikailag elég gyengék, így az ő ıldetéseikben fokozottabban vényesül a stratégia. Nem nagy ınszt 20 tachion tankkal kicsinálni lakit, az már viszont sokkal ıgyobb hőstett, ha 20 Spider Bike-ıl számolunk fel egy kemény enséges bázist. Mint minden C&C ıusú játékban, itt is az a fontos, ıgy egy célpontra összpontosítsunk. Használjunk kevert csapatokat. A gyalogosok is meglepő eredményességgel tudnak küzdeni, ha alkalmat adunk rá. A fázistank és a zsoldos formáció meg egyenesen csodákra képes. A nagyon lerongyolódott csapatokat mindig vonjuk vissza egy közeli támaszpontra, ahol a szerelők és a szanitécek azonnal munkához is láthatnak. Én például két csapattal

szoktam hadakozni. Míg az egyik gyógyul, a másik folytatja a támadást. Nagyon sokszor kell majd védekeznünk. Ilyenkor fogjuk értékelni a rögzített lézertornyokat. A baj csak az, hogy ezeknek elég rossz a hatótávolságuk és az ellenfél gyakran sérülés nélkül képes megsemmisíteni őket. Ilyenkor álljon készenlétben egy Spider Bike, mely magára vonja a figyelmet és becsalogatja az ellenfelet a tornyok közé. Ott pedig megpecsételődött a sorsa. Az igazán profik még egy szerelőt is tarthatnak készenlétben, aki mindig kijavítja a csali sérüléseit. A csaliról jut eszembe, hogy a Dark Reign-ben építhetünk csali egységeket is. A szabadságharcosok képesek csali épületek létrehozására, ezek elterelhetik az ellenfelek figyelmét a valódiakról. A birodalmiak csali egységeket fognak bevetni, melyek nem mások, mint vetített képek. Ezek nem lőnek, de elég sokáig megmaradnak. Ha már minden kötél szakad egy lázadó táborban, akkor az egész tábort teherautókra lehet pakolni és fel lehet építeni máshol. A teherautók azonban roppant sérülékenyek, nem árt rájuk vigyázni.

Ez lett volna a Dark Reign ismertetője, persze a teljesség igénye nélkül. A játék már megjelent, méghozzá egy 100 oldalas magyar nyelvű kézikönyvvel együtt. Abban részletesebben és pontosabban le van írva minden, amit a Dark Reign-ről tudni kell. A program meglepően jó. Laza, a tördelő nem arról híres, hogy sok játékkal játszik, de amikor bemegyek a szerkesztőségbe, az esetek 70%-ban ezzel a programmal nyomul. És közben káromkodik mint egy kocsis... (Ha én így, akkor ez a nyakkendős hogy káromkodhatott... – a törd.)

Nem könnyű a játék. Igaz, hogy csak kétszer 12 küldetést játszhatunk, de beletelik néhány napba, mire végezni lehet velük.

Mocsy

Info

- Activision
- Sctivision
- Stratégia

- P75
- 10 MB HD
- 8 MB RAM
- SVGA
- 4x CD
- SB comp.

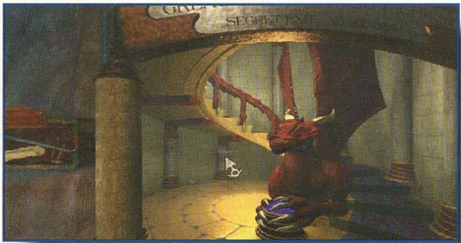
- C&C
- Red Alert
- Warcraft 2

92%

Zork Grand Inquisitor

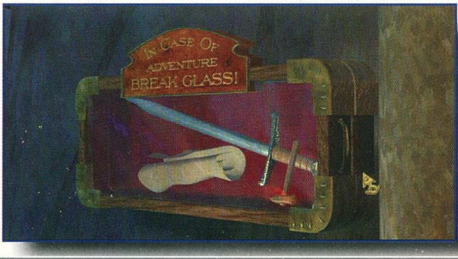
AZ ÚJ ZORK TRILÓGIA ELSŐ RÉSZE

Az emberiség gyakran képzelte és képzeli el, hogy értelmünkkel, gondolatainkkal, lírai balladáinkkal nem vagyunk egyedül a Világegyetemben. Tehát léteznek más (űr)lények is távoli galaxisokban, élik a maguk egyszerű, problémáktól nem mentes életét. Tudományos-fantasztikus írók tömkelege töprengett már el, vajon milyenek is lehetnek ők? Papírra vetették, filmre vitték ötleteiket, töménytelen mennyiségű idegent szabadítva el ekképp. A földönkívülieket ettől fogva senki se bírta megállítani. Milliónyi fércmű született, melyek mégis megtalálták olvasóközönségüket. Új színfoltot jelentett a hetvenes évek végén Douglas Adams, a mai sci-fi egyik népszerű alakja, aki groteszk látásmódjával (és nem utolsósorban zseniális humorával) megteremtette a felesleges élőlények univerzumát – köztük az első helyet fenntartva az emberek számára. Szánalmas, torz figuráit (melyek jórészt a tucatművek szereplőinek paródiái) egy végtelen világmindenségbe préselte, majd kicsinyes, emberi tulajdonságokkal látta el őket.



Követőit a számítógépes kalandjátékok készítőinek körében is megtalálhatjuk.

Az író, Douglas Adams saját maga is részt vett első, talán legjobban sikerült regényének, a Galaxis Útikalauz Stopposoknak, számítógépes kalandjátékká alakításában, mely során az Infocom egyik vezéregyéniségével, Steve Meretzky-vel dolgozott együtt. Ezek után nem lehet nagyon meglepő, hogy ezt is az Infocom adta ki. A játék csak szöveges formában íródott, hasonlóan a – szintén az Infocom által megjelentetett – Zork-hoz.



A Zork háttere egy gondosan felépített, fantasy és science-fiction elemekből összeállított világ, a Hatalmas Földalatti Birodalom (The Great Underground Empire), amely bővelkedik bizar helyszínekben, furcsa lényekben, megfejtendő rejtélyekben, és természetesen megfelelő táptalaja az abszurd ötletek tömkelegének. Találhatunk itt mágiát, ezzel tökéletesen együtt élő gyártelepet, stb. A ZGI a sorozat nyolcadik része, és immár több mint másfél évtizedes múltra tekint vissza.

1977-ben jelent meg a kalandjátékosokat a Zork világába bevezető Dungeon, amit 1981-ben követett a Zork első része, majd két további folytatás látott napvilágot. 1987-ben a technológia fejlődésével vizuálisan is képesek lettek megjeleníteni a szöveges játék képi világát. A Zork Zero-ban az előzményeket mutatták be, a Beyond Zork-ban pedig folytatták a trilógiát. A '90-es évekre a készítők ismét váltottak a játék megjelenítésén. 3 dimenziós látás hatását érték el a Z-Vision nevű, forradalmian új technológia segítségével. Az első, e technológiát felhasználó rész a Zork Nemesis volt, amit az eleddig utolsó, a Zork Grand Inquisitor követ.

A program alapvetően 5 újítást tartalmaz az előző részekhez – és főleg a Zork Nemesis-hez – képest. A cselekményt teljes képernyőn látva élhetjük át, kötött pontok közt mozogva, azonban a helyszíneken szabadon foroghatunk (3D-s hatás). A helyszínek között hangulatos összekötő animációk vannak. A tárgyak számára külön képernyő szolgál, ahol szabadon tudunk manipulálni tulajdonunkkal. Emellett a képernyőn a bal felső sarokhoz tolva az egeret, „oldalra-gördülő" menühöz jutunk, ahonnan egyszerűen „levehetjük" a szükséges tárgyakat. Az érintett helyszínek rákerülnek a térképre, ezáltal

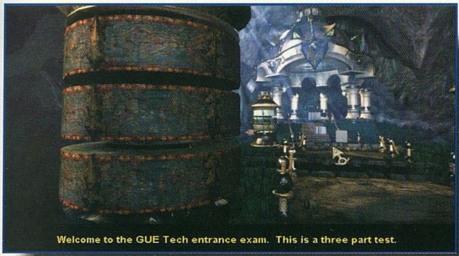
szabadon mozoghatunk köztük. Ezen kívül új dolog a varázskönyv, melyet a jobb felső sarokra klikkelés után, értelemszerűen a kis, barna színű négyzetre klikkelve hívhatunk elő. Új jelenség a Dungeon Master is, tehát a segédünk, aki egyrészt felvázolja a helyszíneken található érdekességeket, másrészt tanácsokat ad egy-egy rejtély megoldásához (az éppen aktuális varázslat használatára is figyelmeztet). A játék során, a történetben előrehaladva néhány, a korábbi részekből ismerős alakokkal (lásd: Lucy Flathead) és új figurákkal (Brogmoid és Griff) is találkozunk. Ők állandó társainkká válnak az előrehaladás során.

A szereplők keverékei a valós idejűségnek és a renderelésnek, így a főellenfél, Frobozz és kollégánk, Lucy Flathead keverékek, míg Brogmoid és Griff teljesen a számítógépes renderelés eredményei.

A játék alaptörténete a következő: 1O67-et írunk. A

Hatalmas Földalatti Birodalomban a Frobozz művek vezérigazgatója, az azonos nevű Frobozz vette át a hatalmat. Totalitárius módszerekkel üldözni kezdte a mágiát, majd megszüntette. Utolsó maradványai három ősi kincsesládában találhatók meg, szerteszét szórva a múltban. Nekünk lesz a feladatunk, hogy megkeressük ezen ládákat és a mágia segítségével visszahozzuk a Földalatti Birodalomba a békességet. Ám ez a feladat meglehetősen bonyolult és hosszadalmas.

A játék még a felső világban indul. A lejutáshoz kellő kötél megszerzése után (amit a magányosan álló kútra kell felszerelni) le tudunk hatolni a Hatalmas Alvilági Birodalomba, ám az ünnepélyes fogadóbizottság egy tagból (egy szörnyből) áll, aki – vagy inkább ami egy lendülettel elválasztja a fejünket a nyakunktól... Ezek után a készítők halálunkat egy, a világ szerves részét betöltő, középkori külsejű házban található monitoron tudatják velünk, a régi szöveges kalandjátékok mintájára. Az efféle morbid, nyakelválasztós humor tökéletes elegyet alkot a tisztán nyelvi poénok tömkelegével, ami a Zork Nemesis után a régebbi részek világához való visszatérést jelent.



Például az egyik helyszínen két nagyobb hirdető táblát találhatunk. Közelebb menve ezt olvashatjuk: „Ki a világ ura?", majd a válasz: „Én vagyok a világ ura! – Frobozz" (Mindez egy elhagyott gyártelep kerítésén). Akár csak egy ilyen kijelentésért érdemes harminc éven át utazni, sivatagi körülmények között, elégtelen mennyiségű élelmiszertartalékkal. A játék világa félelmetes, sötét tónusokat sem nélkülöző fantáziavilág. Lenyűgözően szép, a renderelés és a rajzolt-festett grafikák precíz keveréke. Főleg az első körbefordulás után gondolhatnánk, hogy hallucinálunk. Ezen látvány mellé társul a nyugtalan hangulatot keltő, legjobb filmzenéket idéző, atmoszférikus zene. A másik oldalról már jelzi a játék valódi stílusát egy távoli hangszóróból felénk dübörgő, vékony szoprán, egyben parancsoló és mind emellett recsegő diktátori hang...

Ez a fajta kettősség végigvonul a játékon, tehát aki egyszer elkezdte, az biztos nem fog unatkozni, egészen a befejezésig. Bőven akadnak látni- és megfejteni valók. A program részét alkotja az időutazás, mint szükséges része a megoldásnak, ami lehetővé tette, hogy a Zork rajongók meglátogathassák a csak szöveges részekből ismert helyszíneket is. Külön érdekesség még, hogy hálózaton keresztül többen is játszhatnak a programmal egyszerre, ami nemcsak meggyorsítja, de egyben még ízletesebbé teszi az egyébként is remek kalandprogramot.

Nekem nagyon tetszett a játék, teljes egészében, bár csak az alpha változattal sikerült játszanom, ami erősen rovására volt a folyamatosságnak. Ennek ellenére is nagyon szórakoztató volt. Akik ismerték a korábbi részeket, vagy szeretik a kalandjátékokat, azok nem fognak csalódni, ha hozzálátnak végigjátszani.

Charlei

Ignition

A kicsi kocsik újra száguldanak

Gondolom sokak fantáziáját felizgatta a CD-GURU-ban az Ignitionról szóló cikkem, illetve a lemezen található demó (gondolom rajta van). Nem is kellett sokat várnotok, csak az új PC-GURU megjelenését. Volt szerencsém az Ignition-t teljes egészében letesztelni. Már most megemlítem, hogy nagyon jó móka....

Nem húzom a bevezetővel az időt, mert akit érdekel az vásárolja meg a CD-GURU-t (ráadásul játszhat is egyet a demóval). Nézzük a pályákat.

A CD-GURU-ban már említettem az újítást, hogy térben mozognak az autók. Senki ne gondoljon semmi komolyra, csak néhány apró finomításra. Ilyenek az emelkedők, az ugratók, a villámlás. Ide sorolnám a hegyről lezúduló sziklákat, amelyek károsak az egészségre. A városi részekben cikázó kamionokat (ezekkel szintén nem túl szerencsés szembetalálkozni), a vonatokat, a bányából kijövő silókat. Kellemes meglepetés a szakadékok melletti hiányzó szalagkorlát – stílusosan a mélyben végezzük -.

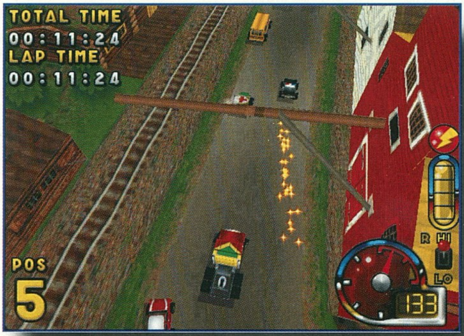
Nagyon tetszettek a rövidítési lehetőségek. Az elágazásoknál általában az egyik a sima útvonal, a másik egy rövidítési lehetőség. Természetesen a rövidebb útvonalak csak azok részére rövidebbek, aki kellő gyakorlattal veszik a leselkedő, kellemetlen meglepetéseket. A másik móka, hogy vannak zsákutcák is, sőt olyan rövidítési lehetőségek, ahol pl. az aláaknázásnak hála sokkal tovább tart az utunk. A pályákról tényleg el lehet mondani, hogy sok meglepetést tartogatnak.

Leglényegesebbek az autók. Szerencsére a sokféle autó közül (11) mindenki kiválaszthatja a saját ízlésének megfelelőt. Van Bogárhátú, Mini Cooper, terepjáró, rendőrautó, sportkupé, iskolabusz (nékém teccik), és kamion (mármint a traktor része). Még négy autó van, de azokat csak a különböző ligák sikeres teljesítése után választhatjuk. Ilyen pl. a Monster Truck.

Természetesen minden autó más és más tulajdonságokkal rendelkezik, hosszabb rövidebb időre kapcsol be a turbójuk.

Az autókat alapvetően a négy kurzor billentyűvel lehet irányítani, illetve szükségeltetik egy gomb a turbó bekapcsolására. Ennyi az irányítás. Nagyon jópofa, hogy minden autó másféle hangot hallat, amikor a turbójuk működik.

A játék többféleképpen is játszható. Pl. számítógéppel... rossz vicc volt. Szóval játszhatunk bajnokságot (mezei), játszhatunk sima egypályás versenyt (áááá...), mehetünk egyedül az óra ellen (gagyiiiii), és játszhatunk BOMBÁRA.



Igen!! Nem az idő, hanem a bomba ketyeg. És mindig az éppen utolsónál van a bomba. Amelyik autó utolsónak ér be az adott körben.... Gyásztávirat a családnak!! És ez egész addig megy, amíg csak egy versenyző marad. A GYŐZTES. Ez igen!!

Természetesen ez a játék is támogatja a többjátékos módot (Multiplayer, hogy valami magyaros szóval éljek). Ez két játékos esetén működhet osztott képernyővel is (3 vagy több esetén már egy kicsit bajos lenne). Ha többen óhajtanak versengeni, akkor a hálózati játék nyújt erre megoldást.

A gépkönyv szerint P100-as processzor ajánlott hozzá minimum, de szerintem Dos alatt 320x200-as felbontásban egy DX4/100-on is vigyorogva elmegy.

A játék szerintem nagyon jópofa és szórakoztató. Lehet, hogy egy kicsit szokni kell az újfajta nézetet, de így mindenféleképpen mókásabb és érdekesebb. Szerintem mindenkinek ki kell próbálni, aki egy jót akar szórakozni.

Az idő múlik....

Mr.T.

Info

- Virgin
- UDS
- Kis autós

- P100
- 10 MB HD
- 8 MB RAM
- VGA/SVGA
- 2x CD
- SB comp.

- Super Cars

86%

Mi a mai programod?

MEGNYÍLT AZ ELSŐ BASE SZOFTVER-DISZKONT ÁRUHÁZ!

Mindig mindent olcsóbban!

MINDIG – szombaton és vasárnap is 10–20 óráig nyitva
MINDENT – az összes PC program elérhető
OLCSÓBBAN – jelentős árkedvezmények: 10–30–50–70%!

A holnap ígérete

Program-premier a jövő-ablakban! Próbáld ki a megjelenés előtt álló programokat!
Novemberi bemutató: JEDI KNIGHT a LUCAS ARTS-tól!

Légy a rész-vényesünk!

Minden novemberi látogatónk ingyenes klubtagsági kártyát kap. A kártya rész-vényként szolgál, melyet vásárláskor 5000 Ft értékben beszámítunk.

Aki vesz az kétszer nyer!

ELŐSZÖR: kedvező árainkkal. MÁSODSZOR: nyereményakciónkon.
Minden vásárlónk nyereménysorsoláson vesz részt: nyereménytárgyak
1 MILLIÓ FT ÖSSZÉRTÉKBEN!

Cím: 1072 Budapest, Dob u. 45. telefon: 351 8395

Tomb Raider + Jet Fighter + Cyberia ~~25 000~~ → 9 490 • Touché + Dragon Heart + Strike Commander ~~25 000~~ → 9 490 • Gender Wars ~~5 990~~ → 2 990 • Kingdom O Magic ~~5 990~~ → 2 990 • Imperium Galactica ~~9 990~~ → 6 990 • Red Alert ~~11 990~~ → 10 790 • Cyberia 2. ~~4 990~~ → 4 490 • Star Rangers ~~5 990~~ → 3 990 • Rio Carneval (sex) ~~2 990~~ → 990 • Ascendancy ~~7 990~~ → 5 990 • Outpost 2. ~~11 990~~ → 10 790 • SWIV ~~10 990~~ → 8 990

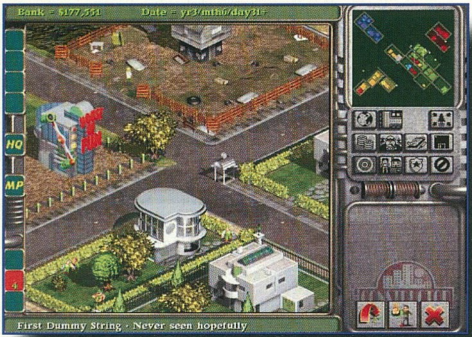
Minden 10 000 Forint feletti vásárlás esetén INGYEN CD-t adunk ajándékba, amely tartalmazza az ACTUA SOCCER a TERMINAL VELOCITY valamint a HAVOC teljes játszható verzióját!

ÁRAINK AZ ÁFA-T TARTALMAZZÁK.

Constructor

A BÉRHÁZAK MINDEN GONDJA A NYAKADBA SZAKAD

Ebben a játékban megálmodhatod álmaid városát, nyakadba véve az alapanyaggyártás, az építkezés, a bérbeadás és a fejlesztések gondjait. Úgy gondolom a meglehetősen kíméletlen intro után már mindenki tisztában van azzal is, hogy ez alkalommal nem elégedhet



meg holmi építkezésekkel, hanem a konkurens cégeknek is igyekeznie kell majd kisebb-nagyobb kellemetlenségeket okozni. Hogy mindez hogyan és miért? Ez a cikk erről szól. Mindenek előtt egy fontos jó tanács már az elején: Ne add fel! Lehet, hogy rengetegszer újra kell kezdened, de megéri.

Kezdetek

Természetesen a program elindítása után az első a játéktípus kiválasztása lesz. Financial Conquest: a cél egyszerű, negyven éven belül egymillió dollárt kell szerezned. Egomania: minden épülettípusból legalább eggyel rendelkezned kell, hogy teljesítsd ezt a küldetést. World Domination : hasonló az előzőhöz, azzal a megkötéssel, hogy minden telken legalább egy lakóépületnek kell állnia. Utopian State : minden bérlőtípusból kell rendelkezned legalább hárommal és mindannyiuk boldogságáról is gondoskodnod kell (a minimum szint 90 %). Build, build, build : szinte semmi megkötésed nincs, építkezhetsz kedvedre, bár a Tanács olykor kitalál ezt-azt. A terep a nehézségi szint függvényében választható. Gyakorlásként a legjobb, ha a Build, build, build típust választod és egyedül játszol, gépi ellenfél nélkül. Hálózatban egyébként legfeljebb négyen lehet nyomulni.

Alapok

Amint meghoztad a játékkal kapcsolatos alapvető döntéseket, kezdhetsz. A képernyőn máris látható az a bázis (bármikor ide juthatsz, ha lenyomod az Enter-t), ahol a munkásaidat találod. A környező terület pedig csak arra vár, hogy beépítsd. Mindenek előtt szükséged lesz egy fűrésztelepre, hogy rendelkezz a legalapvetőbb nyersanyaggal, a fával. A jobb oldalon a házikó ikonra klikkelve találod a kijelölhető építmények egyelőre igen szerény kínálatát. Jelöld ki a megfelelő helyet, majd hívj munkásokat, hogy elkészüljön első teleped. A munkások riadóztatására konkrétan az építkezés helyéről is van lehetőség (ikon), de a HQ-ról is kiküldheted őket, ha kijelölöd az egyik munkavezetőt és a MOVE ikonnal odairányítod. Amint elkészül a fűrésztelep, máris rendelkezésedre áll némi fa. Ebből már építhetsz házakat, de a folyamatos nyersanyagutánpótlás érdekében ne felejts el munkásokat rendelni a telepre. Válaszd ki az egyik házat és jelöld ki a helyét. Amint a szokásos módon elkészült, jöhet az első bérlő beszerzése. Ehhez rá kell klikkelned az épületre és a bőrönddel érkező fickót ábrázoló ikonra. Nos az első szinten a lakók olyanok, amilyenek. No comment, lesz még rosszabb. Amint megérkezett az első bérlő, megkezdődnek a problémák, de ezt majd a maga idején. A kezdetekhez ennyi elég. Próbáld meg egy kicsit felfedezni a programot egyedül, aztán ugyanitt találkozunk...

Haladó

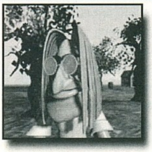
Mindennek a központja a **HQ**. Itt az első szintű bérlők által termelt munkásokból hozhatsz létre

munkavezetőt, szerelőt, szükség helyzetben bérlőt, gengsztert, esetleg bérlőből munkást. Pénzért is vehetsz embert, de nem éri meg. Itt hozhatod létre a munkafelügyelők által vezetett csoportokat is. A bázison globális lakbér emelést vagy csökkentést is elrendelhetsz, ami minden házat egyaránt érint (egy klikk = 5 %). A pénz kezelése egyébként elég egyszerű, amire igazán oda kell figyelni: az adó pontos befizetése. Erre egyébként könnyű fokozatban mindig figyelmeztetnek.

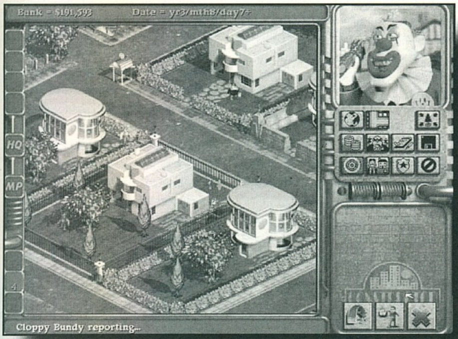
A szerelőkről néhány szót

Ők biztosítják a házak karbantartását. Dolgozhatnak automatikusan, ha ezt a funkciót bekapcsolod (érdemes). Ha valahol sürgősen szükség van rájuk, elkaphatod őket, hogy azt csinálják meg és utána mennek maguktól a dolgukra. Ez a javítási forma mindig olcsóbb, mint amelyik a házban készpénzzel fizetendő.

Az ellenfelek ellen hét karaktert tudsz használni. Mindannyian a megfelelő, általad felépítendő házban várják, hogy segítségül hívd őket. Szolgálataikért fizetned kell. Minden funkció csak nehéz fokozatban használható! **A hippi**. Ez alkalommal züllesztő funkcióval plakátokat ragaszthat ellenfeled épületeire és utcabált is rendezhet. Senki nem szeret a szomszédságában lakni, ezért jobb ha az ellenfeled telkén szerzett placcra építed tanyáját. **A bohóc.** Ha barát: kiűzi a szellemeket a házakból, lefoglalja a kutyákat, ha ellenfél: feledhetetlen perceket szerezhet a bérlőknek, sőt robbantgathat. **A szellem**. Rövid időre elátkozhatsz vele egy embert, aki addig irányíthatatlan.



Betelepítheted egy házba, hogy a végletekig felborzolja a lakók idegeit. Saját emberedet, ha úgy akarod egy időre láthatatlanná tudja tenni. A szellem speciális módszereivel zombikat is tud produkálni. **Mr. Fixit**. A pokol szerelője ellenfeleid házában



kiiktathat minden elektromos cuccot, felrobbanthatja a gáztűzhelyeket és a maga módján rendbe szedheti a vízvezetékeket is. Iszonyat mit művel! **Psycho**. A neve magáért beszél, az emberek futnak előle. Ölhet, kerítést és házat rombolhat. Senki és semmi nem áll meg előtte. **Thug**. Ezek a bomlasztó egyedek képesek például party-jukat az ellenfél házaiban megrendezni, sőt utcai verekedéseket szítani. **Tolvaj**. Nyersanyagot, árut, pénzt és fegyvert is lophat, ahogy a megrendelő kívánja.

Nyersanyag termelő helyek

Fűrésztelep (Wood Yard)

Ez az első típus amit megépíthetsz. A fa természetesen a legközönségesebb alapanyag, ezért ebből készülnek a legkezdetlegesebb épületek.

Cementtelep (Cement Yard)

Amint minden faházból építettél legalább egyet, máris lehetőséged nyílik ennek a viszonylag korszerű nyersanyagnak a készítésére. Ez ugrásszerű előrelépést jelent, majd meglátod.

Téglatelep (Brick Yard)

Ismét új távlatokat nyit meg előtted ez az időtálló alapanyag. Ehhez természetesen minden fa és cement épületből kell, hogy építtess legalább egyet.

Acéltelep (Steel Yard)

Ez a legutolsó típus. Az acél alapanyag már igazán elegáns, magas követelményeknek megfelelő épületek készítését is lehetővé teszi, sőt feldobja a gyár (Gadget Factory) kínálatát is.

Ha minden nyersanyag kitermelőt megépítettél már, elgondolkozhatsz rajta, hogy esetleg fejleszd (upgrade) a már meglévőket. Így a telepekből gyárakat csinálhatsz, ami növeli a produktivitást és speciális épületek, tárgyak készítését is lehetővé teszi. Ráadásul a termelés is gyorsabb lesz és több nyersanyag raktározására nyílik lehetőség.

Házak

Faházak

A Slob és a Greaser családok részére készülnek ezek a gyorsan felépíthető és viszonylag olcsó épületek. Gyúlékonyak, nem túl időtállóak és valljuk be nem is a legszebbek.

Fa és cement házak

Ezek a lakóépületek már valamivel jobban néznek ki. Egyetemisták és punkok jelentik itt a célzott bérlőréteget. Nekik már lesznek nagyobb igényeik, ezért nem árt egy közepes méretű kertet is hagyni a ház mellett.

Fa, cement és tégla házak

Szép, klasszikus vonalú épületek ezek, melyekben szívesen laknak a harmadik szintű családok. Ezek a házak költségesek, erősek, jó minőségűek, viszonylag kevés gond van velük (a lakóikkal annál több).

4. szintű házak

Az acél megjelenésével egyidejűleg választhatod ezeket az impozáns épületeket, melyek igencsak drágák és igényesek, éppúgy mint az azonos szintű szociális csoportba tartozó bérlőik. Nagy kertekre lesz szükséged, ha minden igényüket ki akarod majd elégíteni. Telkenként maximum négy ilyen házat tegyél!

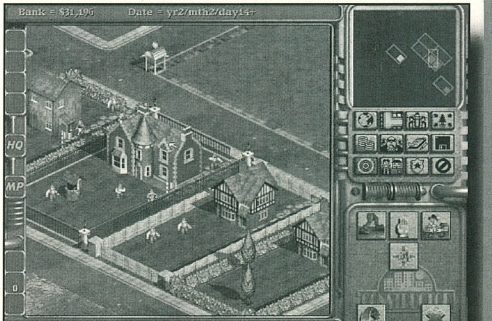
5. szintű házak

Csak akkor építhetők, ha telepeidet gyárrá fejleszted. Igényesek, csodásak, luxus minőséget kínálnak. Hatalmas park illik melléjük minden földi jóval. A belső szobákat is illik a legmagasabb szintre fejleszteni.

Középületek

A gyár (Gadget Factory)

Ahhoz, hogy ilyet építhess kell cementtelep. A legfontosabb tárgyak gyártását már ekkor megkezdheted.



Később a megépített nyersanyag telepek mennyiségének és minőségének függvényében rengeteg hasznos dolgot készíthetsz ebben a gyárban, például egérfogót, riasztót, kutyaólat, kerti törpét, díszfákat (?!), kívánság kutat, hangszigetelő ablakot, számítógépet, rózsakertet, növényházat, kerti bútort, ... Munkás persze ide is kell. A gyárban dolgozó kifutó "fiú" a tárgyak nagy részét kiszállítja (feltéve, hogy a házban nincs kutya), de a bérlők maguk is beszerezhetik a legfontosabbakat innen.

Rendőrség (Police Station)

A törvény őreinek otthona, a haszna egyértelmű: védi a lakók és az épületek biztonságát. A rendőrök útvonalát magad is megadhatod, de automatikusan is járőröznek, csak kevésbé hatékonyan. Itt legfeljebb két rab fér el.

Börtön (Prison)

Remélhetőleg nem a Te embereid kerülnek bele, minden esetre a szorgos rendőrök hamar megtöltik a rendőrség kis kapacitású cellájat, ezért lesz szükség börtönre, ahol a bűnösök elnyerik jutalmukat...

Gengszterek tanyája (Mob HQ)

No igen, a másik oldal. Amit törvényesen nem lehet megoldani, azt majd itt megpróbálhatod. Emellett olykor életmentő kölcsönöket is vehetsz itt fel.

Park (The Park)

Nem hiszem hogy kell taglalni. Jót tesz a népnek, ha kellemes környezetben sétálhat, pihenhet. Igaz az árnyékos helyek nem kívánatos egyéneknek is rejteket nyújthatnak...

Iskola (School)

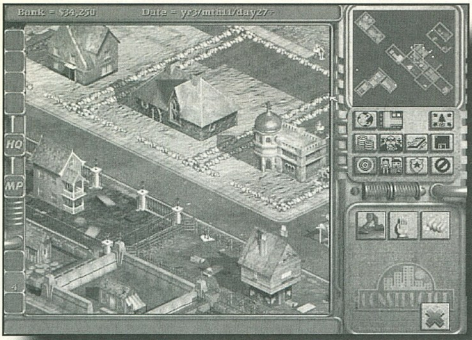
A bérlők szintjét emeli, anélkül, hogy mindenki rendelkezne számítógéppel.

Kórház (Hospital)

Az elfáradt munkásaidnak szükségük van pihenésre a HQ-n. Ha sokallod a pihenésre fordított időt, bepakolhatod őket a kórházba, ahol sokkal gyorsabban csúcsformába hozzák őket.

Bérlők

Amint elkészül az első ház, megkezdődik a kapcsolatod bérlőiddel, akiknek igyekezned kell minden igényét kielégíteni. A lakók haszna nem csupán a lakbérből befolyó összeg. Ők "termelik" az azonos vagy magasabb szociális szintű bérlőket, a munkásokat és a rendőröket is. Minden szociális szinten két típust találsz, eltérő tulajdonságokkal. Ez főleg abban nyilvánul meg, hogy mennyi lakbért fizetnek és milyen szaporák (hm). A finomabb részletekre hamar rájössz, de néhányat elmondanék én is. **Slob**. Egyszerű munkás család, szívesen vállal sok gyereket, akik a jövő munkásait vagy magasabb szintű bérlőit is képviselhetik. Nem túl igényes fajta, egy-két fa a kertbe, esetleg kerti törpe és már boldog is. A zajokra érzékeny, hangszigetelés kell! **Greaser**. Kevesebb gyermekük van, mint az előző családnak, de egyébként nem sok gond van velük. A házfelújításra jobban igényt tartanak, mint a slob családok. Szintén allergiásak a gyárak zajaira. **Punk**. Nem tűnik túl ideális bérlőnek ez a pár, de nem olyan vészesek. Ráadásul ők lehetnek a jövő rendőreinek szülei, úgyhogy szükséged van rájuk. **Student**. Szívesen vállalnak gyerekeket, mégis az egyetemistákkal volt a legtöbb bajom. Kicsit hippi-szerű világnézetük miatt fanatikus természetesség mániájuk van. Ha végső kétségbeesésedben kirúgod őket, számíts rá, hogy valamelyik szobát totál tönkre teszik. **Nerd**. Ez a pár sem semmi, igényes, kötekedő, unszimpatikus, de sajnos szükséges. **Major**. Ha lehet még unszimpatikusabb, de jól fizető bérlő. Félelmetes híre van, mert nagy igényeket támaszt, és amit akar az gyorsan kell neki, nem ad rá túl sok időt, hogy teljesítsd óhajait. Korából adódóan ritkán vállal gyereket. **Yuppie**. Fiatal, gyermek-centrikus, újgazdag fiatal család. A szomszédait lenézi és mindig (!) jobb minőséget követel, mint ami a mellette élők házaiban van. **Professor**. Ha már tudod teljesíteni igényeiket, remek bérlők. Sokat fizetnek és nagyon jól nevelik, igaz nem túl sok gyermeküket. A házuk kertje legyen nagy, hogy elférjen benne minden, amit követelnek majd. **Stockbroker**. Az üzleti élet fenegyerekének családja. Mindent akar, gyorsan, de meg is fizeti az árát. A szomszédokra ő is odafigyel és ha gond van velük, reklamál. Ez elég gyakori nála, meg kell szokni. Problémái általában megoldhatóak. **Sloane**. Gazdag szülők gyermekei, nem dolgosak, ellenben nagy igényűek. Luxusminőségnél alább nem adják, mindenből a legjobb kell nekik, az ár nem számít.



Végül, de nem utolsó sorban létezik a Szuper Bérlő is, mint kategória. Ha ilyet sikerül beszerezned, az azért csúcs, mert ami pozitívumot neked hoz, azt az ellenfeled elveszíti! Ennek a kategóriának hat típusa van és csak az ötödik szociális szintet elért családoknál (Nerd, Major, Professor, Yuppie, Sloane, Stokbroker) születik.

Ami a cikkből kimaradt...

1. Például a grafikonok elemzése. Menni fog. 2. Éppúgy, mint a kézenfekvő ikonok megértése. Ha elidőzöl felettük a kurzorral, akkor az üzenet ablakban meg is jelenik a funkció. Még egyszerűbb ha ráklikkelsz. 3. A gonoszkodás. Nem féltelek, gyakorlás kérdése az egész. Legrosszabb esetben az ember akkor jön rá mit tegyen, amikor a saját bőrén megtapasztalja ellenfele praktikáit.

Tippek

A kutyaházakkal bánj óvatosan! 1. Előbb legyen kész az ideális kert, aztán jöhet az eb, mert különben a kifutó nem tudja kiszállítani a megrendelt árut. Hacsak a bohóc be nem segít... 2. Az egyetemista bérlők imádják a sövénykerítést, ám ha kutyájuk is van, akkor aggódnak, hogy esetleg az kiszökik és megharap valakit. A két dolog szinte összeegyeztethetetlen, náluk mondj le a kutyáról, ha jót akarsz magadnak!

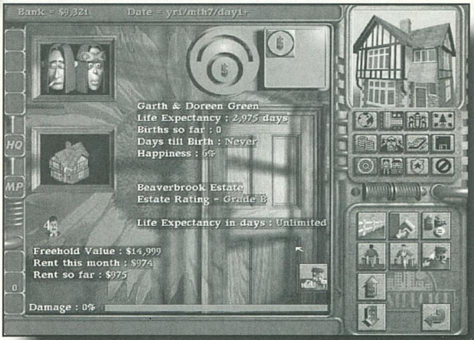
Ne szerezz be professzor bérlőt, amíg nem tudsz neki labort biztosítani, mert ez lesz az első, amiért üvölteni fog.

Ne pakold tele a kerteket a Te ízlésed szerint, várd ki a bérlők óhajait.

Ne felejts el gondoskodni a lakóutánpótlásról, mert az idő telik és a bérlők is csupán halandó emberek.

Pontosan kövesd a Tanács utasításait, ha például ők meghatározott telken akarják látni az általuk megadott parkot, akkor az máshol nem lesz jó, legyen akármilyen csodás is!

Vigyázz a munkásaidra!



Értékelés

Mindenek előtt a nyelvtudás nem árt. Igaz a választható nyelvek kínálata bőséges: angol, francia, német, portugál, spanyol. Csak a nagy türelemmel megáldott embereknek ajánlom ezt a játékot. Nehéz vele sikeresen boldogulni, de a rengeteg funkció, épület és móka feledtetheti mindezt. Igazi kihívást jelent egy tapasztalt stratégának is. Az animációk rendkívül szórakoztatóak és találóak. A gond csupán az, hogy néha az ember úgy érzi, a rengeteg követelés és határidő összenyomja, s természetesen ilyenkor mindig akcióba lép az ellenfél is. Mindenesetre talán nem véletlen, hogy éjszaka álmomban az Incubation világában, egy brutális fegyverrel a Constructor házainak elégedetlen bérlőit üldöztem...

Lily
Lilytm@usa.net

Info

- ● Acclaim
- ● Acclaim
- ● Stratégia
- ■ 486DX2-66
- ■ 3 MB HD
- ■ 8 MB RAM
- ■ VGA
- ■ 2x CD
- ■ SB comp.
- ◆ Sim City
- ◆ Pizza Tycoon

80%

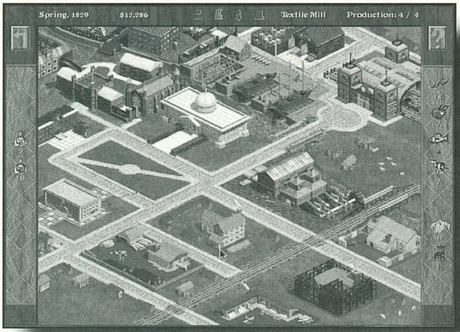
Imperialism

NAGYHATALMI ERŐPRÓBA

EGY KIS TÖRTÉNELMI VISSZATEKINTÉS...

A világtörténelem során ritkán történtek óriási változást okozó események, sokkal inkább a lassú, folyamatos, bár korántsem egyenletes tempójú fejlődés volt a jellemző. Időnként azonban minden feltétel egyszerre összeállt ahhoz, hogy valamiféle robbanásszerű előreugrás történjen, melyet turbulens fejlődés követhetett. Ezen ritka történelmi helyzetek egyike volt az ipari forradalom kora. A történelmi előzményt a napóleoni háborúk adták (melyek végét az 1815-ös Waterloo-i csata jelentette). Napóleonnak majdnem sikerült teljesen átrajzolnia Európa politikai térképét, de végül összefogtak ellene a konzervatív nagyhatalmak- az osztrák, porosz és orosz uralkodók megalapították a Szent Szövetséget, melynek célja a forradalmak leverése, és a status quo fenntartása volt. Ezen, főleg katonai hatalmon alapuló szövetség tagjai azonban leragadtak egy késő-feudális szinten, amikor igen fontos technikai újítások jelentek meg Angliában.

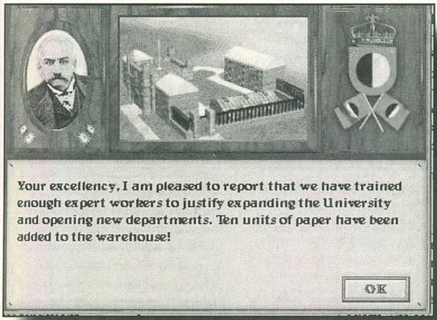
Az első folyamat a gépesítés megjelenése és elterjedése volt. A manufaktúrákban főleg kéziszerszámokkal folyó termelést felváltották az egyre termelékenyebb gépek, így megindulhatott a tömegtermelés. A gőzgép feltalálásával egy nagyteljesítményű, és ami igen fontos, hordozható erőforrást nyertek. Így már nem volt akadálya a nagyüzemi méretekben zajló, gyári termelés beindításának. A technikai feltételek mellett alapanyagok, tőke, gyors szállítás és megfelelő szintű kereslet hiányzott még, melyek párhuzamosan alakultak ki. A földek polgári tulajdonba kerülésével sokkal hatékonyabbá vált a mezőgazdasági termelés, mert a tulajdonosoknak már érdekükben állt a fejlesztése, többek között új technikák, mint pl. trágyázás, vetésforgó, takarmánynövény termesztés bevezetésével. A mezőgazdasági termelés gyorsabban nőtt mint a fogyasztás, így az egyre növekvő feleslegeket az ipari termelés szolgálatába lehetett állítani. A XVIII. század végén Angliában és később másutt is megalapították az első, mai értelemben banknak nevezhető hitelszervezeteket, így rendelkezésre állt a tőke is. A közlekedés fejlődése is felgyorsult ekkor: elkezdték építeni az ún. makadámút hálózatot, majd a vasút megjelenésével ugrásszerű változás történt, mely magával ragadta mind a fa–, mind a fémipart, hiszen a vasúthoz rengeteg sín és kocsi volt szükséges, így acél és fa kellett hatalmas mennyiségben. Az emelkedő életszínvonal növelte a keresletet, illetve egészen új termékek felé irányította azt. A fejlődés mindezek együttes hatására ugrásszerű méreteket öltött, és utólag egyszerűen ipari forradalom jelzővel illették a korszakot. Ez a hosszas bevezető azért született, mert az Imperialism az ipari forradalom, és az arra épülő imperializmus korának 1:1-es szimulációja. Azt hiszem ideje, hogy megalapítsuk első igazi kapitalista birodalmunkat.



A KEZDETEK, A TERMELÉS BEINDÍTÁSA

A múltkori számban már a legalapvetőbb dolgokat leírtam a programról, így ezeket nem fogom ismételni, hanem megpróbálok rájuk építve minél teljesebb képet adni a játékról. A játék elején két lehetőségünk van: egy random generált terepen próbáljuk ki vezetői adottságainkat, vagy pedig a scenariók egyikén kezdünk hódító tevékenységbe. Most még maradjunk az egyszerűbb, random terepes változatnál. A legkönnyebb nehézségi fokozat választásakor készen kapjuk a fővárost, azaz minden iparág el van indítva, és rendelkezünk némi alapanyagkészlettel is. Magasabb fokozaton már nekünk kell kiválasztani a főváros helyét is, illetve az egyes iparágak beindításának feladata is ránk hárul. Egyből felmerül a kérdés, hogy hova érdemes a fővárost lehelyezni, melyre nem is könnyű válaszolni. Mindenképpen fontos, hogy minél több, és többféle élelmiszert gyűjtsön be a szomszédos mezőkről, hogy legalább ezeket ne kelljen drága vasúton szállítani. Ha emellett még valamit be tud gyűjteni a főváros direkt, akkor az lehetőleg fa legyen, mert ez szinte mindenhez szükséges. Miután elindítottuk a játékot és már megvan a főváros is, érdemes felmérni a kiaknázható lehetőségeinket, azaz meg kell nézni, hogy milyen alapanyagból van sok a kezdetben irányításunk alatt álló 8 területen. Erre érdemes összpontosítani, ebből kell majd nagyobb mértékű ipart kiépíteni, míg a többi iparágból célszerű csak önellátásra berendezkedni. Eljutottunk oda, hogy felrajzoljuk a „termelés önmagába visszatérő spirálját".

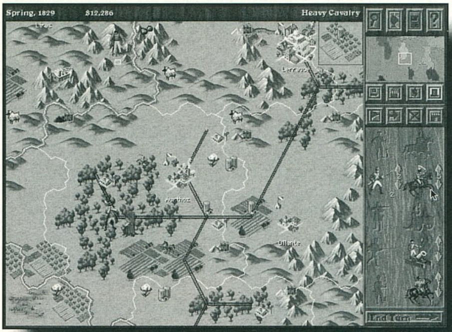
Az Imperialism-ban az anyagoknak három szintje van: nyersanyagok, alapanyagok és termékek, melyek a három egymás után következő feldolgozottsági fokot jelentik. Az első csoportba tartoznak a búza, gyümölcs, háziállatok és halak, lovak, fa, vasérc, szén, arany, gyapot illetve gyapjú és olaj. Ezekből készülnek a megfelelő üzemekben az alapanyagok: deszka vagy papír, textil és acél. A termelés végső fázisa, mikor az alapanyagokból fogyasztási termékeket állítanak elő- deszkából széket, textilből ruhát, acélból szerszámot vagy ágyút és olajból energiát. Az imént a spirál szót említettem, nem véletlenül. Minden egyes termelési fázishoz megfelelő nyersanyagok és megadott mennyiségű munkaerő szükséges, csak akkor hajtható végre. A munkaerő „toborzása" a parlamentben történik, és egy egység ruházat, illetve egy szék szükséges hozzá. Ekkor egy segédmunkást kapunk, mely 1 munkaerőegységet (egy karizom a jele) jelent. Mint látható, ha új munkaerőt akarunk, akkor ahhoz két végterméket kell feláldozzunk, így záródik a kör. Persze tovább lehet képezni friss segédmunkásunkat a kereskedelmi iskolában először szakmunkássá, majd üzemvezetővé, mely révén megduplázódik illetve megnégyszereződik a teljesítménye. Ennek ára 500 dollár és 1 egység papír, illetve 1500 dollár és 2 egység papír. A három említett termékszint értéke természetesen nagyságrendileg eltérő. A nyersanyagok ára 100 dollárról indul a játék elején, az alapanyagok 300 dollárról, míg a termékek 900 dollárról. Egyértelmű, hogy leginkább késztermékeket esetleg alapanyagokat kell gyártani. A játék



elején egy üzemet beindítva, annak kapacitása két egység- ez az üzem minden egyes bővítésekor megduplázható, melyhez deszkára és acélra van szükség. Az üzemek fejlesztésének ütemezését nagyon jól meg kell tervezni, mert minden feleslegesen, vagy korán végrehajtott beruházás duplán üt vissza: egyrészt ha nincs elég alapanyag hozzá, akkor kihasználatlanul áll, és a másik, hogy az építés értékes deszkát és acélt használ el. A termelés a fővárosban történik. Csak olyan anyagokat tudnak feldolgozni, melyeket oda vasúton, vagy hajón elszállítottak. Ehhez ki kell építeni egy vasúthálózatot, és megfelelő vasúti kocsi kapacitást kell fenntartani. A készen kapott kocsiállomány kb. az első 3 körre elegendő, utána el kell kezdeni folyamatos fejlesztését. Összességében a termeléshez tippnek a következőket mondanám: a faipart mindenképpen fel kell futtatni, ehhez lehetőleg saját, de szükség esetén akár vásárolt forrásból is biztosítani kell az alapanyagot. (A fakitermelés fejlesztése elsőrendű feladat.) Emellett célszerű azt az iparágat fejleszteni, melyhez sok nyersanyagunk van saját forrásból, vagy el van vele árasztva a világpiac. A legnagyobb hiba az erők szétforgácsolása, azaz mindent párhuzamosan termelni akarunk nagy mennyiségben- ez lehetetlen gazdaságosan és felesleges is.

A kereskedelem, azaz hogyan vegyünk olcsón, és hogyan adjunk el drágán

Mint az előző részből látható volt, nem tudunk mindent magunk kitermelni és gyártani, és valahol el is kell adni a termékeket- erre szolgál a kereskedelem és a világpiac. A világpiacon az árak alakulását a kereslet és a kínálat szabályozza- túlkereslet esetén emelkednek az árak, míg a túlkínálat árcsökkenést okoz. A kereskedelemben úgy tudunk részt venni, hogy termékeinket felajánljuk vételre, és keresni kezdünk számunkra szükséges dolgokat a világpiacon. Ez nem jelenti automatice azt, hogy kapunk is termékeket, és el is tudjuk adni a mieinket. Minden egyes államnak van egy preferencia-listája, ami alapján eldönti, hogy adott terméket melyik államtól vásárol- ez a lista a két állam közötti kereskedelmi kapcsolatok szintje alapján áll össze, melyet pl. a következő dolgok befolyásolnak: van- e kereskedelmi konzulátus esetleg követség ott, ártámogatást kap-e, érvényben van-e bojkott, stb... A kereskedelemnél fontos még megemlíteni a szállítóflotta problémáját. Az országok közti kereskedelem szállítóhajók segítségével zajlik. Kezdéskor 4 áruegység szállítására képes flottánk van, melyet folyamatosan bővíteni kell, hogy képesek legyünk az összes terméket el is szállítani. A hajók áruval megrakva hagyják el a kikötőnket, és az eladott termékeink után felszabaduló tárolóhelyet tölthetjük meg vásárolt árukkal, pl. nyersanyagokkal. A flotta bővítése a fővárosban levő kikötőben végezhető el. Szerintem a játék első körében legalább 8 egységre fel kell tornázni a szállítókapacitást, utána pedig a termelés növekedésének és igényének megfelelően folyamatosan bővíteni kell.



Kitermelés megszervezése, tájékozódás a térképen

A térkép és a rajta levő egységek első ránézésre kísértetiesen emlékeztetnek a Civilization sorozatra. A térképen látható, hogy összesen 108 megye van, melyek egy része nagyhatalmakhoz tartozik, míg az ezeken felül maradó megyék önálló kis semleges államok. A hozzánk hasonló nagyhatalmak induláskor fejenként nyolc megyét birtokolnak. Nagyhatalmanként egy megyében van a főváros, és a többi tartományban egy-egy városka található meg. A térképen látható, hogy elég sokféle terep (hatszög) váltogatja egymást, melyeken más és más termény termelhető. Vannak termőföldek, gyümölcsösök, dombvidékek, erdők, ültetvények, hegyek, stb... A térképet persze átalakíthatjuk szorgos telepesmunkával, melyhez az ún. specialisták szükségesek. Ezeket a térképen mozgatható egységeket az üzemvezetőkből képezhetjük ki. (A munkaerő tervezésénél figyelembe kell venni, hogyha specialistát képzünk ki, akkor ezzel négy egységnyi munkaerőt elveszünk a konkrét termelésből, így ezt pótolni kell!) Kezdéskor két specialistával rendelkezünk: a prospector-ral és a mérnökkel. Az első az ásványi nyersanyagok, mint pl. szén, érc, arany, illetve olaj felkutatására használható, míg a mérnökkel építtethetünk különféle létesítményeket, mint vasúti hálózat, vasúti telephely, kikötő vagy erőd. A különféle terepeken megtalálható nyersanyagok kitermelése csak akkor kezdődik meg, ha a mező mellé helyezünk egy vasútállomást, mely a megfelelő szomszédos mezőkről gyűjti be az anyagokat. Ha közvetlenül egy kisváros mellé építünk egy vasútállomást, akkor egy idő után a település fejlődni kezd, és maga is elkezdi feldolgozni a nyersanyagokat. Ha a prospector valahol ásványi nyersanyagot talál, akkor ott bánya építhető a bányász segítségével. A gazda farmok létesítésével növeli a mezőgazdasági termelés hatékonyságát, és hasonló a szerepe a favágónak és állattenyésztőnek is, de ezek csak megfelelő, új technológia megszerzése után lesznek építhetők. A kitermelésnek négy szintje van: az alapállapot, illetve a továbbfejlesztett állapot 1., 2., illetve 3. fázisa, melyeknél fokozatosan nő a kitermelt termény-egységek száma.

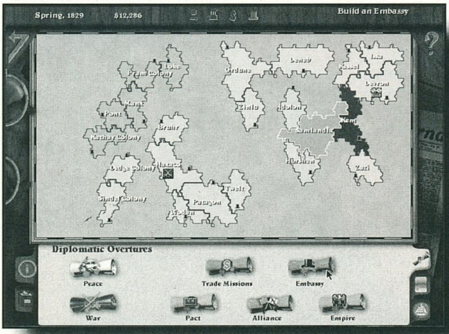
A találmányok

Az Imperialism-ben az idő előrehaladásával és az állam fejlődésének megfelelően egymás után tűnnek fel egyre újabb találmányok, melyek újfajta egységek építését teszik lehetővé, vagy magasabb termelési szintre lépésre adnak lehetőséget. Példaként kettőt említenék: a négyszögletes elemekből álló bányaboltozat feltalálása után a bányák II-es szintűvé építhetők át, vagy a vasszerkezetes vasúti híd kitalálása után építhetünk vasutat mocsaras vidéken, és felvehetünk favágót,... A találmányok néha haszontalannak tűnhetnek számunkra hosszabb távon, de célszerű lassan mindet megvásárolni, mert vannak olyanok is, melyekhez egy korábbi technológia is szükséges.

Politika: sok pénz és némi kis ágyúzás

Most már, hogy tudunk fejleszteni, termelni és kereskedni is, célszerű belenézni a politikusok kusza lapjaiba is, ugyanis a játékos sikere nagyrészt ezen elem megfelelő használatán múlik. A játék főcélja, hogy a megyék többségének támogatását megszerezzük a 10-évente megrendezett kormányzó-választások egyikére, és minket válasszanak az egész birodalom vezetőjévé. Ez a cél engem nagyon megnyugtatott, kevesebbel úgysem értem volna be. Mint már mondottam, induláskor 8 megyével rendelkezünk- ezek támogatására számíthatunk; a cél, hogy minél több semleges kisállam szimpátiáját és támogatását elnyerjük, majd valahogyan még a nagyhatalmak egy részét is az oldalunkra állítsuk, vagy birodalmunk részéve tegyük. A politika menü választása után először célszerű az információs részt kiveséznі- itt áttekintést nyerhetünk minden fontosabb politika-elem helyzetéről az egyes államokban. Megtudhatjuk, hogy melyik államnak melyek a fő terményei és kivel milyen baráti kapcsolatban áll. Egy állam külpolitikája a következő elemekből épül fel: a kapcsolatfelvétel első lépése, hogy kereskedelmi konzult küldünk ki, melynek eredményeként már kialakíthatunk valamiféle kereskedelempolitikát is az adott állammal. Ha a mi ártámogatásunk (a megfelelő százalékkal kevesebbet kérünk termékeinkért, és az alapárnál ugyanennyi százalékkal többet fizetünk neki az ő termékeikért) a legkedvezőbb a kereskedelmi partnereik között, akkor velünk kereskednek tovább. Ha egy kereskedelmi konzulátussal ellátott állammal többször egymás után kereskedünk, akkor javul a

közöttünk levő viszony. Ha a kereskedelmi konzulátus mellé még egy nagykövetséget is alapítunk ott, akkor már beléphetnek oda az egységeink, pl. a prospector és feltérképezhetik a terepet. A nagykövetség megalapítása után azonnal ajánljunk megnemtámadási szerződést, mert ezt mindig elfogadják a kisebb államok, és megugrik a kapcsolat szorossága. A folyamatos kereskedelemmel elérhető, hogy egyes kisebb államokkal teljesen baráti viszony alakuljon ki, ennek eredményeként kapunk egy Developer egységet, mely baráti országokban képes megvásárolni a fontosabb területeket. Ha ez megtörténik és ki is termeljük onnan a megfelelő anyagokat egyre nagyobb mennyiségben, akkor az értékesítésre kerül a világpiacon, és a kis állammal osztozunk a hasznon (ez lesz az oversees profits). Ha növekszik az oversees profits mennyisége az adott ország viszonylatában, akkor ennek hatására tovább javul a kapcsolat, mígnem elérhető, hogy a kolóniánkká váljon, esetleg az is, hogy a kisebb állam teljesen békésen beilleszkedjen birodalmunkba. Az, hogy mely kisállamokkal kezdünk jó kapcsolatot kiépíteni, természetesen nem mindegy. Ennek lehetnek gazdasági okai, mint pl. számunkra fontos nyersanyaggal tudja ellátni az országunkat, vagy akár stratégiai cél is vezethet minket: jó kiindulási terület lesz egy nagyobb offenzívához. A politikai eszköztárunk persze még egyáltalán nem merült ki- le is fizethetjük az egyes államok vezetőit támogatásuk fejében. A lefizetés lehet eseti eszköz, de akár körönkénti kötött összeggel is kísérletezhetünk. Az utolsó, és egyben legkeményebb eszköz a háborúskodás, amivel célszerű csínján bánni, ugyanis remélem sikerült érzékeltetnem, hogy itt pillanatok alatt kiépülnek a finom kereskedelmi és hatalmi szálakkal összefűzött szövetségek a nagyhatalmak és a kisebb semleges államok között. Ebbe belepiszkítani pedig nem biztos hogy célszerű–, illetve a játék elején többnyire nem ajánlatos. Akkor érdemes ehhez az eszközhöz segítségért fordulni, mikor már minden kisebb állam „gazdára talált“, és csak így folytatható az expanzió. A háborúkra persze alaposan fel kell készülni. Egy ütőképes seregben a gyalogosok mellett huszárok és ágyúsok egyaránt megtalálhatók kell hogy legyenek. Igen hatásos eszköz lehet még egy jól megtervezett hadiflotta is, mellyel gazdasági harcot is vívhatunk. Francis Drake kapitány nyomdokain elindulva beindíthatjuk az államilag szponzorált kalózkodást, így megbénítva ellenfeleink kereskedelmét, a kikötőkbe szorítva hajóikat. A játék elején igen komoly meglepetést tudunk okozni akár egy-két hadihajóval is, mert ekkor még ellenfeleink szinte kizárólag a kereskedelem fejlesztésével törődnek. A háborúzás elég drága sport, mert az igen drágán



létrehozott és kiképzett emberanyagot és ágyúkat, illetve lovakat igényli. A hadsereg fejlesztését ezért szintén célszerű folyamatosan végezni, mert ha lemaradunk a többi hatalom mögött, akkor egy bizonyos szintkülönbség után várhatóan lerohannak minket, és kiteszik a könnyű préda táblát. A seregek mozgatása megyéről megyére történik, de ha van vasútvonal a kiindulás és a célpont között, akkor megoldható a mozgás egy lépésben is. Ahhoz, hogy támadni tudjunk előbb hadat kell üzenjünk, így általában a határon csoportosítjuk a seregeket (mozgósítunk), majd a hadüzenet után megtámadjuk a szomszédos megyét. A csatát szimuláltathatjuk a géppel, de akár mi is lejátszhatjuk hatszöges terepen- ekkor a csapatok veszteségeket szenvedhetnek, de sikeres támadás esetén tapasztalatuk nő. Ha távoli kontinensen levő területet akarunk megtámadni, akkor ahhoz előbb hadihajóval egy partraszállási helyet, bázist kell kialakítani, és csak utána mehet a szárazföldi támadás.

Úgy érzem nagyjából sikerült végigmennem a játék összes fontosabb aspektusán, és elérkeztünk az összegzéshez. Itt néhány összefoglaló jótanácsot szeretnék még adni, és egy pár szóban bemutatom a scenariókat.

TIPPEK

A termelés legnagyobb problémája a játék elején a pénzhiány, így az első feladat a biztos magas bevételek biztosítása. Ez pedig azzal érhető el, ha megkeressük azokat a kisebb nemzeteket, melyek a számunkra szükséges anyagokat termelik, és kereskedelmi konzulátusok illetve támogatások segítségévelel tudjuk érni, hogy a mi termékeinket vásárolják, ne pedig más nagyhatalmakét. Természetesen ne akarjuk megszerezni egyszerre az összes kisebb állam támogatását, összpontosítsunk a fontosabb termékeket előállítókra. Ha már elég bevételünk van a késztermékek eladásából, akkor kezdjünk el vasúthálózatot és elosztóhelyeket telepíteni, és főleg fafeldolgozó telepeket a fentebb említett okok miatt. A termelés egyik kulcskérdése, hogy megtaláljuk az egyensúlyt a beszállított nyersanyagok és a munkaerő létszáma között- igyekezzünk ezeket egymáshoz igazítani, és folyamatosan növelni. Az indulás tájékán két igen fontos technológia van: a vasszerkezetes vasúti híd, mely révén favágót építhetünk, és a square set timbering, mellyel az ásványi nyersanyag-kitermelés duplázható meg.

A diplomácia alapkövei a követségek, az ezt követően megkötött megnemtámadási szerződések. Ezek után megfelelő kereskedelemmel elérhető, hogy Developert kapjunk, és még tovább menve, területét fejlesztve, majd vele intenzíven kereskedve, hogy kolonizáljuk a kisebb államot. A kolonizálás során megnő a kereskedelem volumene, ezért érdemes odafigyelni a kereskedelmi hajóflotta fejlesztésére. A lefizetésekről annyit érdemes tudni, hogy inkább csak nagyobb összegekben hatásosak, így csak akkor érdemes velük kísérletezni, ha már igen jelentős szabad pénzekkel rendelkezünk.

A háborúzásról nem érdemes túl sokat mondani: a lényeg, hogy ez csak a nagyon gazdagok és erősek sportja lehet, mert egy gyengén álló nagyhatalom erőforrásait hamar kimeríti az elveszett csapatok pótlása. A másik megjegyzésem, hogy egy támadás előtt nagyon nézzük meg, hogy kibe kötünk bele, nehogy aztán a fél világ ellenünk zúduljon, vagy eddigi jóbarátaink elforduljanak tőlünk.

A Scenariókról csak igen röviden szeretnék beszélni. A három scenário a korszak három legnagyobb konfliktusát dolgozza fel.

Franciaország újjáépítése 1820

Franciaország még Napóleon bukásának következményeit nyögi, innen kell ismét kiemeljük. Anglia ipara jóval fejlettebb, és jelentős szénhiánnyal is küszködik, viszont a kontinensen neki van a legtöbb lakosa és az ő ipara a legfejlettebb.

EGYESÍTÉSI MOZGALMAK 1848-1890

Németország teljesen felaprózott, és a poroszok az egyesítést tűzik ki célul. Ebbe természetesen a szomszédos Ausztria és Franciaország is beleszól, és egyes kisállamok inkább ez utóbbi két hatalom irányába húznak. A problematika hasonló délen is- itt az olaszok próbálnak meg egy egységes államot létrehozni, a zavaró tényező itt is Franciaország és Ausztria politikája.

TENGERI KÜZDELEM 1882

Az angolok meg akarják tartani tengeri uralmukat, de a német császár is erre pályázik, vajon lesz a konfliktusból háború?

A győzelmet mindhárom esetben a szavazatok 2/3-a jelenti a tanácsban.

Remélem mindenkinek sikerült eloszlatnom az összes kételyét, és megválaszolnom minden felmerült kérdését a játékkal kapcsolatban és nekiesik vagy már nekiesett egy random terepen folyó küzdelemnek, vagy valamelyik scenáriónak. Az Imperialism az utóbbi idők egyik legösszetettebb, de mégis jól játszható stratégiai játéka, mely szerintem beírta magát olyan klasszikusok mellé, mint a Civilization, Railroad Tycoon vagy a Command and Conquer.

Charlie

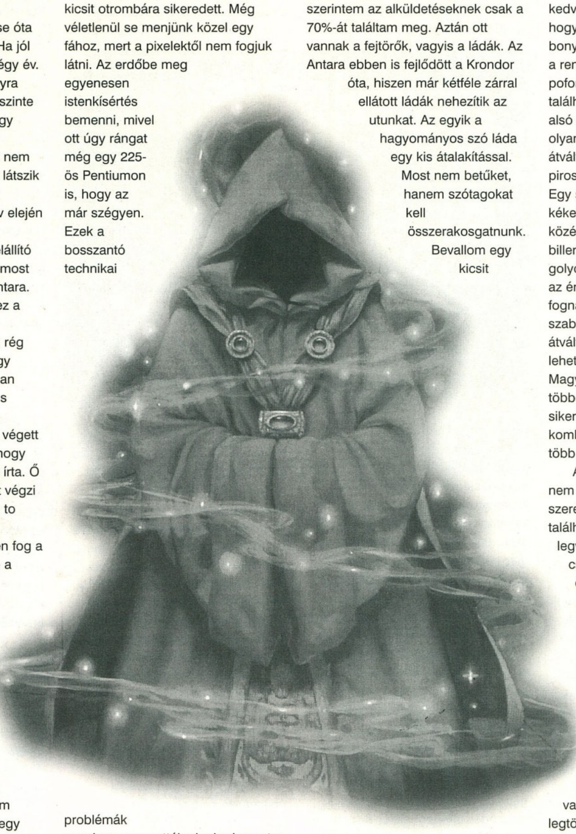
Betrayal in Antara

MÉLTÓ „FOLYTATÁS"

Gondolom sokan emlékeznek még minden idők harmadik legjobb szerepjátékára, a Betrayal at Krondor-ra. Annak megjelenése óta már bizony eltelt egy kis idő. Ha jól számolom, akkor körülbelül négy év. Ez idő alatt az általam oly nagyra becsült szerepjáték kategória szinte teljesen kihalt. Igaz ugyan, hogy megjelent egy-két gyengébb próbálkozás, de sok köszönet nem volt bennük. 1997 viszont úgy látszik szerencsét hoz ennek az elég sanyarú sorsú műfajnak. Az év elején ugye ott volt a Diablo, aztán megérkeztek az első lélegzetelállító képek a Wizardry 8-ból, majd most szeptemberben debütált az Antara. Kicsit nehezen született meg ez a produkció, de én azt hiszem érdemes volt rá várni. Nagyon rég fordult már elő velem, hogy egy hónapon keresztül folyamatosan játszottam volna egy játékkal, s ráadásul az még le is köt.

A félereértések elkerülése végett már most el kell mondanom, hogy az Antara történetét nem Feist írta. Ő most a 7th Level szárnyai alatt végzi az utolsó simításokat a Return to Krondor KALAND játékon. Az valamikor december környékén fog a boltokba kerülni, és leginkább a MYST-hez fog hasonlítani.

Egyetlen negatívumot tudok a programmal kapcsolatban megemlíteni, az pedig a grafika. Azt hiszem, hogy ez lesz az a tényező, ami miatt az Antara nem foglalhatja el az őt megillető helyet a mai játékok sorában. Ha mindezt két évvel ezelőtt produkálják, akkor azt mondom rendben. De most '97 végén, egy kicsit nevetséges. Először is csúnya, mármint a külvilág. Sok kalandjátékos véleményét tolmácsolom, akkor amikor azt mondom, hogy a Krondor szebb volt. Az egész 3D megjelenítés egy kicsit otrombára sikeredett. Még véletlenül se menjünk közel egy fához, mert a pixelektől nem fogjuk látni. Az erdőbe meg egyenesen istenkísértés bemenni, mivel ott úgy rángat még egy 225-ös Pentiumon is, hogy az már szégyen. Ezek a bosszantó technikai problémák azonban nem vették el a kedvemet a játéktól. A hangulat a fontos, az pedig csillagos ötös.

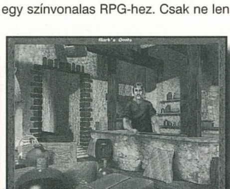
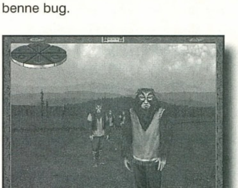
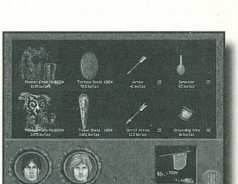


Az Antara nem az a tipikusan egy hétvégés kalandocska. Négy teljes hétvégém ráment a játékra és szerintem az alküldetéseknek csak a 70%-át találtam meg. Aztán ott vannak a fejtörők, vagyis a ládák. Az Antara ebben is fejlődött a Krondor óta, hiszen már kétféle zárral ellátott ládák nehezítik az utunkat. Az egyik a hagyományos szó láda egy kis átalakítással. Most nem betűket, hanem szótagokat kell összerakosgatnunk. Bevallom egy kicsit nehezebb így, de a rejtvényben szereplő összes szó megtalálható valahol a játékban. Az lehet egy név, egy városnév vagy népcsoport. A másik típus a kedvencem. Ezt csak úgy nevezem, hogy golyós láda. Első látásra kicsit bonyolultnak tűnhet, de ha rájövünk a rendszerére, akkor már pofonegyszerű. A láda felső részén található egy kombináció. Ezt kell az alsó sorba kirakni. Így nem is lenne olyan nagy feladat, de a golyók átválthatók. Ez azt jelenti, hogy egy piros golyó ér két sárgát például. Egy sárga meg egy zöldet és egy kéket. Az átváltási értékek a láda középső részén található. A legalsó billenő fiókba ha berakunk egy golyót és becsukjuk a fiókot, akkor az értékének megfelelő színű golyók fognak legördülni a cellákba. Nem szabad megfeledkezni arról, hogy az átváltósdi oda-vissza működik. Így lehet eltüntetni a felesleges golyókat. Magyarul nemcsak egyért kapunk többet, hanem többért egyet. Ha sikerül kihoznunk a kívánt kombinációt és a cellákban nincs több golyó, akkor kinyílik a láda.

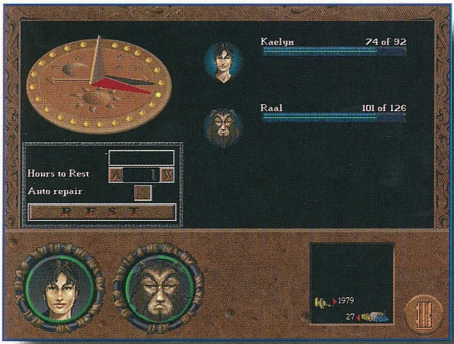
A harcrendszer és a mozgás nem sokat változott szerencsére. A szereplők között csak egy varázsló található, Aren. Talán ő a legveszedelmesebb tagja a csapatnak, nem árt rá odafigyelni. Ami viszont nagyon sok átalakításon ment keresztül, az a varázslatrendszer. Az Antara-ban nem tekercsekről tanulunk spell-eket, hanem saját magunk fejlesszük ki. Van egy halom mágia ágazat, melyeket tanulmányozhatunk. Kezdetben csak néhányat ismerünk, de később már vagy húsz közül választhatunk. A legtöbbet a városokban élő mágusoktól tanulhatunk, de nem árt gyakorolnunk sem. Új varázslatokat csak akkor tanulhatunk, ha az adott spell-hez szükséges összes

GALÉRIA

Az Antara-ban megvan minden ami kell egy színvonalas RPG-hez. Csak ne lenne benne bug.

ágazatban elértük a megfelelő szintet. A legkönnyebb szinten persze ezeket a dolgokat automatikusan megcsinálja a program. Külön ki kell emelnem a



játék belső grafikáját, ami viszont teljesen profi. Minden városban más-más grafikája van a kocsmáknak és a boltoknak. Az ivók szolgáltatják a kaját és a szobákat, a boltokban meg felszerelhetjük az embereinket. Nagyon fontos, hogy mindig a legjobb felszerelést vigyük magunkkal. A varázsló pakkja mindig legyen tele gyógyító itallal. Jó tudni, hogy akár csata közben is használhatunk tárgyakat a saját hátizsákunkból.

Most már nem árt elkezdeni a cikket, mivel van kilenc fejezet és nem fog ebbe a négy oldalba beleférni.

CHAPTER 1

Miután összebarátkozott Aren és William, látogassuk meg a fiú szüleinek a kocsmáját. Nem árt tudni, hogy itt ingyen pihenhetünk akár heteket is. Mivel az idő nem számít ebben a játékban, nyugodtan lefekhetünk aludni, míg maximumra nem kerül a csapat. Az útonállókat le kell verni szép sorban és a fegyvereket és páncélokat el kell adni. Ebből lesz pénzünk a későbbiekben. Helyhiány miatt nem tudom az összes alküldetést leírni, de ennek ellenére lehet bátran próbálkozni, ezek a kis alkalandok adják meg az Antara igazi hangulatát. Ebben a fejezetben tulajdonképpen az a cél, hogy eljussunk Pianda-ban, ahol William szülei élnek. Az út nem lesz egy leányálom, de meg lehet csinálni. Útközben tudomást szerzünk az egyik helyi kiskirály sötét üzelmeiről. Elvette az egyik paraszt földjét, aki a rossz termés miatt nem tudta kifizetni az adóját. Később azonban találkozunk egy öreg boszorkánnyal, aki beismerte, hogy ő átkozta meg a földet. A bizonyíték a fején van, a G monogramos zsebkendő. Vegyük meg tőle, mire a földesúr egy kicsit megijed. Átadja a birtok papírjait és megígéri, hogy békén hagyja a

családot. Megérkezvén Pianda-ba véget is ér az első fejezet.

CHAPTER 2

Nem sokat tudtunk meg ebben a városban a titokzatos medálról. A kormányzó megengedte Aren-nek, hogy a helyi mágussal tanuljon, a gond csak az, hogy ő éppen házon kívül található. Induljunk el északra és ott keressük meg Finch-et az udvari magisztert. A város és a hegyvonulat között tanulmányozza a varázsló a hangyák életét. Egy kicsit fáradt, ezért frissítőül kér egy kis kínai teát. Ezt beszerezni azonban nem is olyan egyszerű dolog. A városban ugyan él egy kereskedő, aki hajlandó rövid időn belül beszerezni a teát, de amikor érte megyünk kiderül, hogy egy uzsorás egyszerűen lefoglalta a készletét egy tartozás fejében. Egy módon lehet megszerezni a teát, ha kifizetjük a tartozást. Mivel látja rajtunk, hogy csóró kalandozók vagyunk, felajánl egy utolsó lehetőséget. Egy Ghanish mágus már nagyon régóta tartozik neki és a verőlegényeket rendre elpáholja. Ha be tudjuk tőle gyűjteni a tartozást, akkor a boltosnak visszaadja az árukészletét, s így mi is megkapjuk a teánkat. A mágus a montari területek közelében található délen, a tengerparttól kicsit északra. Menjünk az úton és nem tudjuk eltéveszteni.

Beszéljük rá, hogy fizesse ki a tartozását, de ha gondoljuk, akkor segíthetünk is neki. Adj egy varázsvesszőt, mely segítségével vizet tudunk fakasztani. A szerencsétlen montarikon kellene segítenünk. A barlangjuk a közelben található, derítsük is fel. Belül találkozunk a vezetővel és ha ügyesek vagyunk még a forrást is megtalálhatjuk. Szúrjuk le a varázspálcát és tűnjünk el a közelből. Jegyezzük meg a barlang helyét, mert a hatodik küldetésben vissza kell jönnünk ide.

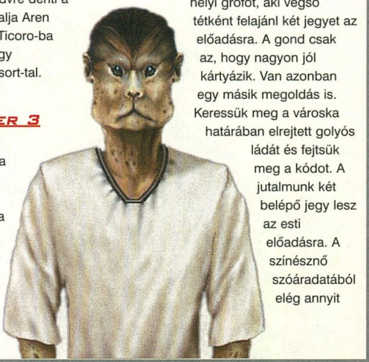
A tea jobb kedvre deríti a mágust, aki elvállalja Aren tanítását. Ezután Ticoro-ba kell mennünk, hogy beszéljünk a Consort-tal.

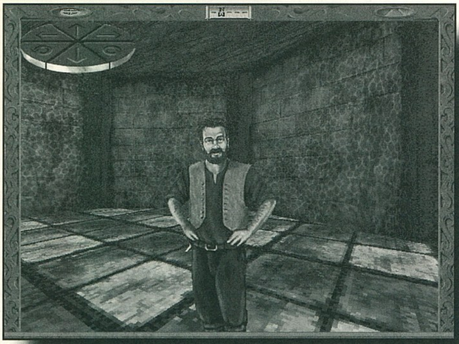
CHAPTER 3

Ez a küldetés teljes egészében a város falai között játszódik. Nem tudunk aludni és a kimerültségtől egyre fáradtabbak lesznek a harcosaink. A legelső dolgunk legyen megkeresni régi barátunkat, Scott-ot. Ő az egyik ivóban szédíti a fehércselédeket. Kérjük meg rá, hogy szerezzen nekünk szobát. Most már nekiláthatunk a küldetésünknek. A Consort-tal beszélni azonban nem is olyan egyszerű feladat. Az őrparancsnok nem hajlandó elárulni hol lakik. A szemfüles lány azonban észrevesz egy lyukat a tetőn, melyen keresztül esetleg ki lehetne hallgatni a katonák beszélgetését. A tetőre vezető út azonban le van zárva egy olyan lakattal, melyet még a legjobb tolvajok sem bírnának feltörni. Irány a város leghíresebb lakatosmestere. Először nem nagyon akar segíteni, de amikor megígérjük neki, hogy fülöncsípjük azt a szemtelen tolvajt, aki az ő záraira specializálta magát, rögtön engedékenyebb lesz. A tolvaj persze nem más, mint az elcsapott segédje, aki szerencsére ért a jó szóból. Miután megvan a kulcs, menjünk fel a tetőre egy kicsit hallgatózni. Kiderül, hogy egy fogadóban szállt meg a nemes a kíséretével együtt. Persze onnan rögtön kidobnak, de ne vegyük a szívünkre. Az éjszaka azonban valaki elrabolja a Consort és persze minket vádolnak vele. A reggelit már a börtönben kapjuk meg.

CHAPTER 4

Az Antara felé vezető úton Raal, a lány farkas barátja megmenti a csapatot. Itt kettéoszlik a parti, Aren megy William-mel, a lány pedig elindul a farkassal megkeresni az apját. A két fiú egyetlen kiindulópontja a Shepard medál, amit Gregor hagyott rájuk. El kell kezdeni végigjárni a falvakat és kérdezősködni a Pásztorokról. Akkor leszünk nyomon, ha infot kapunk egy színésznőről, akinek a fia beállt a Pásztorok bandájába. El kell mennünk Isten-be, ahol a helyi színházban ad éppen elő. A jegyeket kétféleképpen is meg lehet szerezni. A kocsmában kopasszuk meg a helyi grófot, aki végső tétként felajánl két jegyet az előadásra. A gond csak az, hogy nagyon jól kártyázik. Van azonban egy másik megoldás is. Keressük meg a városka határában elrejtett golyós ládát és fejtsük meg a kódot. A jutalmunk két belépő jegy lesz az esti előadásra. A színésznő szóáradatából elég annyit

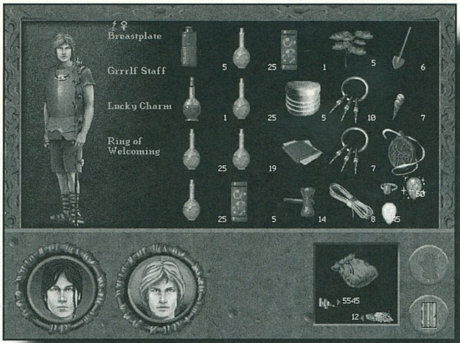


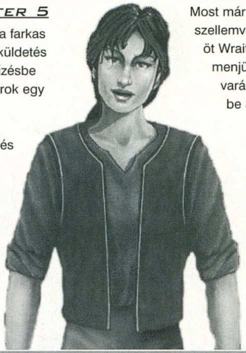


megjegyezni, hogy a fia felcsapott papnak és most az egyik közeli kisváros templomában szolgál. Utazzunk el oda és beszélgessünk el a papokkal. Miután megáldottak minket az egyik apáca elárulja, hogy tényleg szolgált itt a fiú, csak éppen most Ravenna-ba költözött. Loholjunk le oda és keressük meg a házát. Őt nem találjuk, ellenben rábukkanunk egy cédulára, mely szerint átment a közeli városba esketni. Menjünk utána és szedjünk ki belőle mindent. Nagy nehezen még arra is rá lehet venni, hogy elárulja, hol van a Shepard-ok főhadiszállása. A saját medálját elásta a kertjében, ezt visszafelé mindenképpen vegyük magunkhoz. A barlang bejárata Ticoro közelében van, nem árt jól feltankolni, mielőtt ide belépnénk. A bejutás egy kicsit körmönfont, inkább a szemünkre lesz szükségünk, mint a logikánkra. Először vizsgáljuk meg jó alaposan a hátizsákunkba a medált, majd pedig rakjuk be az ajtóba. Most jó alaposan vizsgáljuk meg a képet, még a legapróbb részleteket is. Ennyi segítségnek elégnek kell lennie a rejtély megoldásához.

CHAPTER 5

A lány és a farkas már rögtön a küldetés elején összetűzésbe kerül a Pásztorok egy népes csoportjával. Verjük le őket és a páncélzatukkal alapozzuk meg az anyagi bázisunkat. A lány apja

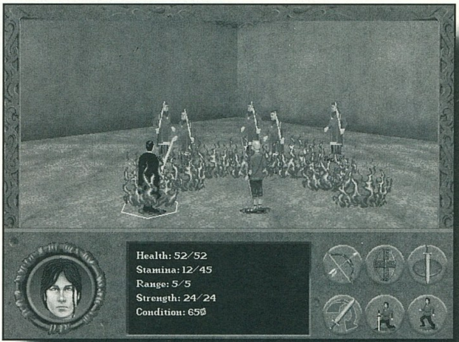




északon található egy barlangban, ami valaha a műhelye volt. A környéket rettegésben tartják a kék szellemek, melyeket közönséges fegyverrel nem lehet megsebezni. Ne is nagyon kötözködjünk még velük, nem nyerhetünk. Keressük meg a mágust a barlangban, aki egy varázslatot tesz a fegyverekre. Most már nyugodtan mehetünk szellemvadászatra. Négy vagy öt Wraith leverése után menjünk vissza a varázslóhoz és fejezzük be az ötödik fejezetet.

CHAPTER 6

Ismét a két fiút kalauzoljuk a Shepard barlangban. Gondolom mondanom sem kell, hogy mindenkit le kell vernünk itt is. Találunk egy zárt szó ládát, melynek a megoldása valahol itt található a barlangban. Ki is lehetett a legnagyobb Grrrlf harcos? A ládában találunk egy lámpást, mely úgy lett kiképezve, hogy megmutassa, mely gombokat kell megnyomni a mozaikon. Most következnek az izgalmas események. Kapjuk el a szekta vezetőjét és pofozzuk addig, míg el nem mondja az összekötője nevét. Egy váratlan birodalmi támadás azonban megzavarja a kihallgatást és a fickónak sikerül egérutat nyernie. Menjünk utána, de már csak a hűlt helyét találjuk. Adva van a következő feladat, fel kell csapnunk zsoldosnak. Barangoljuk be az északi részt és keressük meg azt a várost, ahol egy félszemű és karú zsoldos szórakoztatja a vendégeket. Kicsit nyápicnak tart minket, de ha megszorítjuk egy kicsit a szkanderban, akkor beajánl egy



cimborájának. Keressük meg az összekötőt, akinek két gyors futárra van szüksége. Egy csapat zsoldosnak kell felszerelést vinni az egyik déli városba. Ők éppen a már említett kiskirály hatalmát akarják leverni. A baj csak az, hogy a várárok tele van vízzel és így nem tudnak bejutni. Eszünkbe jut, hogy tettünk egyszer egy szivességet a montariknak, ideje hogy viszonozzák. Köztudott, hogy kiváló ásók, s neki nem okozhat problémát az árok lecsapolása. A dicsérő szavak hallatán persze azonnal felvesznek a zsoldosok közé és újabb feladattal bíznak meg minket. El kell mennünk egy csapathoz, akik egy nagyon fontos foglyot őriznek. Naná, hogy a Consort az. Kergessük el a haramiákat és nézzük meg a fejezet záró képsorait.

CHAPTER 7

Ismét a szépség és a szörnyeteg csapatát vezetjük. A feladatunk roppant egyszerű, meg kell találnunk Aren-t és William-t. A két kalandozó útvonalát pusztulás jelzi. Elég ezeket követnünk. Persze a roppant kellemetlen, ha az egyetlen hidat is megsemmisítik a saját barátaink. A lényeg az, hogy a hágó közelében rábukkanunk a három menekülőre. A szorost azonban megszállva tartják a zsoldosok, valahogy meg kell szabadulnunk tőlük. Raal adja az ötletet, kötélből és olajból füstbombákat kell fabrikálni. Miután megszabadultunk az összes ellenségtől, vegyük az irányt a főváros, Antara felé. Itt elég furcsa eseményeknek lehetünk szemtanúi, a Consort testéből kitör egy Wraith, aki az uralkodó lányát is megtámadja. Ismét ránk vár a feladat, hogy megmentsük az egész birodalmat és kibogozzuk e szövevényes ügy szálait.

CHAPTER 8

Ez az egyik legrövidebb fejezet. Nincs más dolgunk, mint megkeresni Gregor volt barátnőjét. Ő jelenleg

egy kuplerájban dolgozik, de egyáltalán nem szégyenli. Az információért cserében azonban ő is akar valamit. Hallott egy varázslatos arcpakolásról, mely kisimítja a ráncokat és eltünteti az öregedés jeleit. Három összetevője van a csodaszernek. A zsíros húst a kocsmából lehet beszerezni, a fidali leveleket az északi boltból, senwater pedig szinte mindenhol kapható. Kapunk egy kulcsot és egy fogadó nevét. Ennyi elég is a csapatnak. Ahogy haladunk előre egyre több jel mutat arra, hogy a Sheffield ház igencsak benne van az összeesküvésben. A kocsmában kérjük meg a tulajdonost, hogy bemehessünk a volt barátunk szobájába. Az itt található bizonyítékok egyértelműek voltak, a Sheffieldek a rossz fiúk ebben a történetben.

Chapter 9

A küldetés elején tankoljunk fel jó alaposan. Nyugodtan el lehet költeni a pénzt, mivel nem lesz már rá szükségünk. Legyen nálunk rengeteg kaja, senwater, fenőkő és kalapács. Ezek a legfontosabbak. Először is meg kell keresnünk a lordot a kastélyában. Van néhány szint és egy halom kalóz. Nem kell velük udvariaskodni, verjünk agyon mindenkit. A kastély alatti barlangban végre megtaláljuk leendő apósunkat és az ifjú arát. A gond csak az, hogy elég csúnya dolgok derültek ki a kisasszonyról. Ebből a házasságból sem lesz már semmi. Egy kis csevegés után kiderül, hogy nem is ő kavarja leginkább a dolgokat, hanem az udvari mágus.

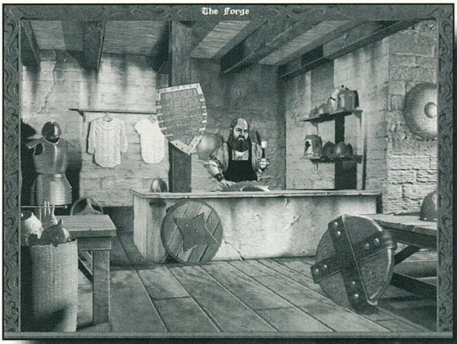
Menjünk ki a palotából és keressük meg a hegyoldalban a barlangbejáratot. Aki kifogyott a kajából az most tankoljon. A pusztaságon kell keresztülverekednünk magunkat a varázslóhoz. Ez valahol a térkép közepén található. Keressük meg a mágust és lássuk el jó alaposan a baját. Sikerül elmenekülnie, be a laboratóriumába. Beszélgessünk el vele egy kicsit keményebben a kelleténél és készítsük el az ellenvarázslatot. Rakjuk bele a kondérba a következő összetevőket. (Nudberry, senwater, manticore dust, trkaa toll, hardening fluid.) Innen már csak a befejező animáció van hátra.

Nekem nagyon úgy tűnik, hogy nem ért még véget ennek a három fiatalnak a kalandja. Nagyon sok kérdés nyitva maradt, sőt még a legfőbb konspirátort sem sikerült elfogni.

Tippek, trükkök

Sajnos nagyon kevés helyem maradt a finomságokra, de megígérhetem, hogy megfelelő érdeklődés esetén lesz egy elég komoly kivesézés az Antara-ról. Képesek vagyunk az NPC-knek tárgyakat átadni. Ezt úgy tudjuk megcsinálni, hogy elkezdünk velük beszélgetni és közben belépünk valamelyik karakter inventorijába. A kívánt tárgyat vigyük az illető lakjára és máris az övé. A pihenésnél található egy kis ikon, melyet ha bekapcsolunk, akkor a páncélzatunkat automatikusan megjavítjuk. Kenegessük szorgalmasan a kardokat olajjal, mert az jóval nagyobb sebzést fog okozni. A fegyver és a páncél keménysége jelzi, hogy milyen gyorsan amortizálódnak. Mindig áldassuk meg a Kor templomokban a fegyverzetet, legalább 15%-kal hatékonyabbak lesznek. Aren legjobb varázslata a villámvihar, mely minden körben megcsap (25) egy ellenfelet, melyen páncélzat található. A varázsbotok tölteteit a közelharcban lehet alkalmazni. A tűzbot találat esetén plusz tűzsebzést ad.

Dióhéjban ez a Betrayal in Antara leírása. Nekem határozottan tetszett. Rég volt már dolgom olyan játékkal, amely több mint négy hétig lekötött volna. Néhány apró negatívumot azonban a teljesség kedvéért muszáj megemlítenem. A grafikáról már esett szó a cikk elején, azt nem is nagyon ragoznám tovább. Sokkal nagyobb baj, hogy egy csúnya bug bennmaradt a játékban. Amikor át akartam menni a 9. fejezetbe, a program egyszerűen lefagyott. Igaz, hogy szinte azonnal megjelent egy patch a Sierra site-on, de ez akkor is felháborító. Kiadnak úgy egy játékot, hogy nem lehet végigjátszani. Ennek ellenére azonban eddig az Antara az idei év első számú RPG-je. Pont most kaptam meg tesztelésre a Lands of Lore 2-t, tehát a sorrend valószínűleg változni fog, de ettől eltekintve az Antara egy igen jó játék. Minden RPG rajongónak csak ajánlani tudom.



Mocsy

Info

- Sierra
- Dynamix
- RPG

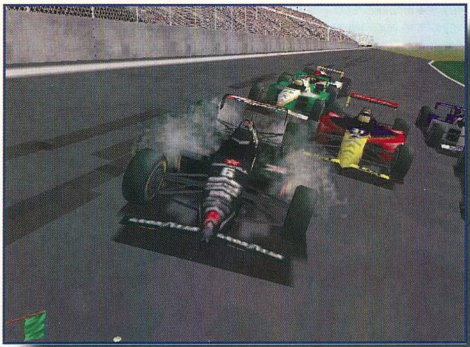
- P100
- 10 MB HD
- 8 MB RAM
- SVGA
- 4x CD
- SB comp.

- Betrayal at Krondor
- Shadows over Riva

92%

Rögtön az elején egy jó hírrel kezdhetem a 3D oldalakat, ez pedig nem más, minthogy napvilágot látott a CD GURU különszámaként az első 3Dfx-es CD Magyarországon. Egy ügyes „húzással" a szakértők közül a legnagyobb kritikusokat kértük fel a közreműködésre, azt tartva szem előtt, hogy 3Dfx-es témában egy mindent átfogó CD szülessen. Ennek eredményeképpen a számtalan demo mellett találhattok rajta patch-eket, screen saver-eket, illetve előzeteseket a jövő játékairól (természetesen a legfrissebb képekkel, animokkal kiegészítve). A hardware részre feltettük a legújabb driver-eket (Orchid, Monster, Flash), a 3Dfx-es fejlesztő környezetet, illetve előzeteseket a készülő kártyákról. Itt találhattok részletes leírást a kártyák installálásáról, a tweek és a képlopó programok használatáról (ez utóbbi Varga Tamás -La-Yosh- nevéhez fűződik, utólag is bocs, lévén ezt sikerült kihagynom a credit-ből:)). Mindenhez írtunk szöveges magyarázatot, így a kezdők is könnyen el fognak boldogulni a telepítésekkel, a patch-ekkel, a képlopással. (Újságárusoknál ne keressétek, megrendelhető a szerk. Pf. címén, email-ben, illetve megvásárolható a számítástechnikai boltokban.)

Eredetileg a mostani számban egy rövid ismertető következett volna a jövőben megjelenő D3D-t vagy 3Dfx-et támogató játékokról. Ezzel csak az a gond, hogy kicsit körülnézve a press anyagok környékén, illetve a neten hamar kiderült, hogy ehhez egy újság is kevés lett volna, nemhogy egy oldal. (Meg hát ezért is készült a fent emlegetett CD.) Végül is szembeötlött, hogy a kellő hardwarenek hála jó pár autóversenyes játék áll fejlesztés alatt. Így jött az ötlet egy összefoglalóra. (a szöveg rövid lesz, úgy gondoltam inkább a képek beszéljenek, az összes játék karácsonyra, illetve a '98-as év elejére várható)



A JÖVŐ SZÁGULDOZÓS JÁTÉKAI

Nagyon sokan kedvelik a F1-et ebben a témában, számukra valószínűleg mai napig a Microprose F1 GP2 az etalon. Nos jó hír, hogy hamarosan esély van arra, hogy félretegyék az öreg kedvencet, jön ugyanis az Ubi Soft F1-e, a Psygnosis F1 javított változata, illetve a Microsoft CART-ja. Igazság szerint egyikből sincs még játszható demo, bár a Ubi Soft F1-ből felraktak egy bemutatót az egyik francia újság CD-jére. Lett is nagy botrány belőle, persze rögtön felkerült a netre is. Mindenesetre szégyenkezniük nem nagyon kell, a látottak alapján mindent „ütni fog", valamikor a jövő év elején.

A hagyományos kategóriában lesznek a legnagyobb meglepetések, jön a Screamer Rally, az Accolade Test Drive4-e, az Atari San Fransisco Rush-a, kétféle Tourning Car, na meg hát a Power VR-ról már jól ismert Ultima Racer. Utóbbinak nagyon örülünk, talán voodoo-n már a sebesség is rendben lesz, aggódni mindössze a csúnya textúrák, esetleg a fény effektek miatt lehet. Na és persze benevez még a versenybe a Need For Speed SE is, amiből már van végleges verziónk is. Alapból támogatja a 3Dfx-et, és kis híján csodát tettek vele, ugyanis nagyon-nagyon jó. Ez alatt persze ne azt értsétek, hogy voodoo-s "szemetet" csináltak belőle, a kocsi mozgása megmaradt NFS-esnek, csak a frame-eket tornázták fel és a grafikát (játszható demo a 3Dfx CD-n:)).

Nagyon várnánk már a Sega játékok konverzióit is, bár még csak hír szinten de lehet hallani a Daytona Delux-ról, ami persze már támogatni fogja az ismertebb 3D kártyákat.

Lesz még egy érdekes próbálkozása a Bethesda-nak, Burnout-nak hívják és elsőre valamiféle gyorsulási versenynek tűnik, régi autókkal.

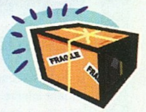
Shoebaron
shoebaron@hotmail.com

CSOMAGKÜLDÉS MÁSNAPRA

Az idődet a játékra fordítsd, ne az utánajárásra!

Rendelj nálunk programot

és másnap már játszhatsz vele!

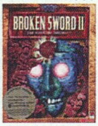


PC JÁTÉKPROGRAMOK

7th Guest		4 950
7th Legion		11 950
11th Hour		4 950
688i Hunter Killer		11 950
1944 Across The Rhine		4 950
Ace Ventura	AKCIÓ	8 950
Age Of Empires		JÖN!
AH-64D Longbow Gold		6 950
Armored Fist		4 950
Armored Fist 2		JÖN!
Ascendancy		4 950
Atlantis		11 950
Atomic Bomberman		10 950
Beasts & Bumpkins		9 950
Betrayal In Antara		11 950
Birthright		9 950
Blood		11 950
Blood Omen Kain	AKCIÓ	9 950
Broken Sword	AKCIÓ	5 950
Broken Sword 2	AKCIÓ	11 950
Carmageddon	AKCIÓ	9 950
Champ. Manager 96/97		5 950
Civilization 2 + Mission		10 950
Comanche 3	AKCIÓ	7 950
Constructor		11 950
Crusader		4 950
Cyberia 2	AKCIÓ	4 950
Daggerfall	AKCIÓ	5 950
Dark Earth		JÖN!
Dark Forces		4 950
Dark Reign	AKCIÓ	9 950
Destruction Derby		3 950
Diablo		11 950
Dig		4 950
Discworld		4 950
Discworld 2	AKCIÓ	5 950
Doom Ultimate		4 950
Doom 2		4 950
Duke Nukem 3D		4 950
Dungeon Keeper	AKCIÓ	8 950
Ecstatica		3 950
Ecstatica 2	AKCIÓ	9 950
EF 2000 Tactcom		5 950
Eraser	AKCIÓ	7 950
Extreme Assault	AKCIÓ	9 950
F/A-18 Hornet		11 950
F-16 Fighting Falcon		11 950
F-22 Lightning	AKCIÓ	9 950
Fade To Black		4 950
Fallen Haven		11 950
FIFA Soccer 96		4 950
FIFA Soccer 97	AKCIÓ	7 950
FIFA Soccer Manager		11 950
FIFA 97 + Manager		11 950
Flight Simulator 98		JÖN!
Flight Unlimited		4 950
Flying Corps	AKCIÓ	9 950
Formula One (3Dfx)		11 950
F1 Grand Prix 2	AKCIÓ	7 950
Full Throttle		4 950
Gabriel Knight 2		5 950
Grand Prix Manager		4 950

PC JÁTÉKPROGRAMOK

Hardline		7 950
Heroes Of M & M 2		11 950
Heroes Of M & M 2 Miss.		6 950
Hexen 2	AKCIÓ	9 950
Holiday Island		11 950
Hunter Hunted		6 950
Hupikék Törpikék		6 950
iF-22 Raptor		11 950



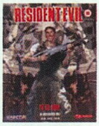
Ignition		9 950
Imperium Galactica (teljesen magyar nyelven)	AKCIÓ	6 950
Internat. Rally Champ.		11 950
Jedi Knight	AKCIÓ	9 950
Lands Of Lore		4 950
Lands Of Lore 2		10 950
Last Express		11 950
Legend Of Kyrandia 2		4 950
Legend Of Kyrandia 3		4 950
Links LS 1998		11 950
Little Big Adventure		4 950
Little Big Adventure 2		9 950
Lomax		9 950
Lords Of The Realm 2		11 950
Lords OTR 2 Mission		4 950
Lost Eden		4 950
Lost Files Of Sherlock H.		3 950
M.A.X.	AKCIÓ	9 950
Mechwarrior 2 DP		9 950
Mechwarrior 2 Mercen.		9 950
Megarace 2		5 950
MDK		9 950
Mission Critical		3 950
Monkey Island 1-2		4 950
Monkey Island 3		JÖN!
Mortal Kombat 3		4 950
Moto Racer	AKCIÓ	9 950
Muppet Treasure Island		8 950
NBA Live 96		4 950

NBA Live 97	AKCIÓ	7 950
Need For Speed SE		4 950
Need For Speed 2 SE		JÖN!
NHL Hockey 96		4 950
NHL Hockey 97	AKCIÓ	7 950
NHL Hockey 98		JÖN!
Outlaws		11 950
Outpost 2		11 950

PC JÁTÉKPROGRAMOK

Pacific General		11 950
Pandemonium		10 950
Panzer General 2		JÖN!
Perfect Weapon		12 950
PGA Euro Tour 486		4 950
Pirates Gold		4 950
Phantasmagoria 2		6 950
Power F1		7 950
Premier Manager 97		11 950
Pro Pinball 2: Timeshock		9 950
Q.A.D.		9 950
Quake		5 950
Railroad Tycoon Deluxe		4 950
Rama		9 950
Rayman		5 950
Rebel Assault		4 950
Rebel Assault 2		5 950
Red Alert	AKCIÓ	9 950
Red Alert: Counterstrike		5 950
Red Alert: Aftermath		5 950

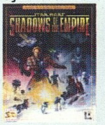
Redneck Rampage	AKCIÓ	7 950
Resident Evil	AKCIÓ	11 950
Rise&Rule Of Ancient...		5 950
Roland Garros Tennis		11 950
Sam & Max		4 950
Sampras Tennis		11 950



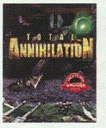
Screamer		4 950
Screamer 2	AKCIÓ	5 950
Sega Rally		11 950
Sega Worldwide Soccer		11 950
Sensible World of Soccer		4 950
Sentient		11 950
Settlers 2 Mission		4 950
Sim City		4 950
Sim City 3000		JÖN!
Shadow Warrior	AKCIÓ	10 950
Shadows Of The Empire (3Dfx szükséges!)	AKCIÓ	9 950
Shannara		3 950
SkyNet	AKCIÓ	3 950
Sky Target		11 950
Sonic 3D		9 950
Space Hulk 2		4 950
Star Trek: Borg	AKCIÓ	5 950
Star Trek: Final Unity		4 950
Star Trek: Generations		10 950

PC JÁTÉKPROGRAMOK

Star Trek: Starfleet Academy	AKCIÓ	9 950
Steel Panthers 2	AKCIÓ	8 950
Steel Panthers 3		JÖN!
Strife	AKCIÓ	5 950
Super Bubsy		9 950
Syndicate Plus		4 950
Syndicate Wars		5 950



System Shock		4 950
Terminator: Future Shock		3 950
Theme Hospital		9 950
Theme Park		4 950
Theme Hospital + Park		11 950
This Means War		4 950
TIE Fighter Collector		4 950
Tilt		4 950
Time Commando		4 950
Tomb Raider		7 950
Tomb Raider 2		JÖN!
Tom Clancy SSN	AKCIÓ	5 950
Toonstruck		10 950
Top Gun		4 950
Total Annihilation	AKCIÓ	11 950
Touche (magyar)		5 950
Transport Tycoon		4 950
Tunnel B1		5 950
UFO: Enemy Unknown		4 950
UFO 2: X-COM		4 950
UFO 3: Apocalypse	AKCIÓ	10 950
Ultima 8		4 950
Virtua Fighter 2		11 950
Virtual On		11 950
Warcraft 2 Deluxe		11 950
WarGods		10 950
Warlords 3		11 950
Wing Commander 3		4 950
Wing Commander 4		9 950
Wipeout 2097 (3Dfx)		10 950



Wolfpack		4 950
World Rally Fever		4 950
Worms United		4 950
X-Car	AKCIÓ	11 950
X-Wing Collector		4 950
X-Wing vs TIE F.	AKCIÓ	10 950
Z		5 950
Zork Antology		11 950

JÁTÉKCSOMAGOK

20 Giant Games (Civilization, Grand Prix, F117A, Iron Assault, Kyrandia 2, Master Of Orion, Starlord, Subwar...)		12 950
Award Winners No 1 (Actua Soccer, Pro Pinball: The Web, Screamer, Star Trek: Final Unity)		9 950
GameMania 1 (Alien Trilogy, Bioforge, GT Racing 97)		9 950
GameMania 2 (Tomb Raider, Cyberia, Jet Fighter 3)		9 950
GameMania 3 (Rally Bajnokság, Warcraft, Time Gate)		9 950
GameMania 4 (Guts 'n' Garters, Descent, EF 2000)		9 950
GameMania 5 (Dragonheart, Strike Com., Touche)		9 950
Jane's Fighter Anthol. (ATF, NATO Fighters, US Navy 97)		12 950
LucasArts Archives 2 (Rebel Assault 1, 2, TIE Fighter)		12 950
MegaPak 5 (Entomorph, Flight Unlimited SE, FX Fighter, Great Naval Battles IV, Jagged Alliance, Pinball Fantasies Deluxe, Pool Champion, Primal Rage Terminal Velocity, Warlords 2 Deluxe)		9 950
MegaPak 6 (Action Soccer, Allied General, Al Unser Jr., Death Gate, Druid, Kyrandia 3, Manic Karts, Pinball 3D, Riddle Of Master Lu, Steel Panthers)	AKCIÓ	7 950
MegaPak 7 (3D Ultra Pinball 2, A10 Cuba, Caesar 2, Creature Shock, Earthworm Jim, Genewars, Heroes Of M&M, Missionforce, Road Rash, US Navy)		9 950
MegaPak 8 (Atari, Broken Sword, Deadly Games, iM1A2 Abrams, J. Nicklaus 4, Master Of Orion 2, Mechwarrior 2, Return To Zork, Screamer 2, Sim City 2000)		JÖN!
MegaSixPak (Actua Soccer, Chaos Overlords, Comanche, Fantasy General, Magic Carpet 2, TerraNova)		5 950
Power Pack (Theme Hospital, KKND, Scarab)		12 950
XTreme Velocity (AH64D Longbow, EF 2000, ATF)		12 950

HARDWARE KIEGÉSZÍTŐ

PC F15E Talon joystick	19 950
PC F1T2 kormány+ped.	34 950
PC Magnum 6 joystick	9 950
PC Sabre joystick	5 950
PC Sabre Pro joystick	6 950
PC Action Pad	4 950
PC Explorer Pad	5 950
PC Power Pad	4 950
PC Sprint Pad	4 950
PSX pad	4 950
PSX memória kártya	4 950
PSX Predator pisztoly	9 950
PSX Joystick	9 950
3Dfx kártya Cardex	33 950
Monster 3Dfx	39 950

Továbbá még sok más játék, oktatóprogram, lexikon, video CD, valamint Sony Playstation újdonság vár nálunk.

CD GALAXIS

1114 Budapest, XI. ker. Vásárhelyi Pál u. 8. (a Móricz Zsigmond körtérnél, a Bartók Mozi mellett)
Telefon: 186-1416, 06-20-243-517
NYITVATARTÁS: Hétfő-Péntek 10:30-18:30, Szombat: 10:30-13:00

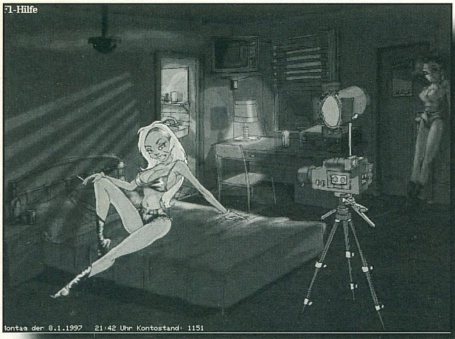
Akár levélben, akár telefonon rendelsz meg valamit, ne feledd el megadni a játék neve mellett a te nevedet, telefonszámodat és a pontos címedet!

Áraink a 25 %-os áfát tartalmazzák, és (általában lefelé) változhatnak. Akciós áraink a készlet erejéig érvényesek.

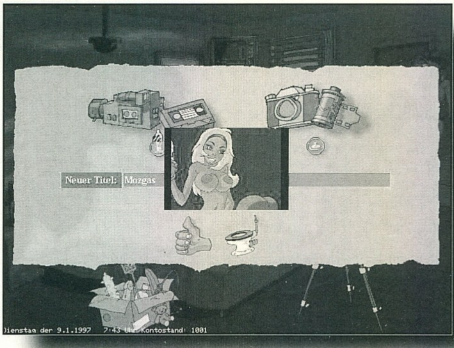
W.E.T

SZEXIPARRÓL DIÓHÉJBAN

Nehéz a bankrabló élete. Mindent kitervel szépen alaposan. Aztán jön a nem várt fordulat, és minden összeomlik egy kis apróság miatt- a mi esetünkben ez a hősködő biztonsági őr volt. Társaimmal megtudtuk, hogy a kis bankfiók vezetője szabadságra megy. Odamentünk és elhoztuk volna békésen a szajrét, mikor feltűnt ez a látunk nagyszabású tervünk apró lépésekben történő kivitelezéséhez. Mivel pénzünk az nincs, szereznünk kell, már csak a szállodai szoba bérleti díjára is. Kisstílű ügyletekben mozgunk eleinte: szerencsétlen figurák leütése a klotyóban, a bárban üldögélők megzsarolása sex-fotókkal. Nem valami elegáns megoldások ezek, de nincs mit tenni



szerencsétlen... Nem volt mit tenni, a társam lelőtte... Persze üldözni kezdtek minket, még az FBI is a nyakunkban volt. A csapatban levő bombázó úgy döntött, hogy nekem nincs szükségem az elhozott pénz rám eső részére és lelépett a társammal. Most itt vagyok a sivatag közepén levő kis lepratelep településen, nyomomban a rendőrséggel, tekintetemben kiábrándultsággal... Felém tart egy lány, leül mellém, majd kisvártatva rám, azt hiszem álmodom. Az éjszaka után be is mutatkozik. Lula elmeséli sikerektől mentes élettörténetét négy bekezdésben, majd eldöntjük, hogy együttmaradunk és megcsináljuk a szerencsénket... a pornó bizniszben, majd lelépünk ebből a porfészekből. Afféle Bonny és Clyde kettősként ha el akarjuk érni célunkat. Lula is dolgozni kezd sztriptiztáncosként a bárban, én meg beszerzem a fotózáshoz szükséges felszerelést a boltban, és kiveszem a szállodai szobát. Nagyon idegesít ez a pénznyelő hotel-tulaj, ha egyszer felidegesít, akkor felbérlem a parkolóban dokkoló rokkereket, hogy tegyék egy kicsit mellékvágányra... A lényeg viszont, hogy elkészítettük az első sex-fotókat Lula-val. Nagyon dögös rajtuk a kicsike. Az ügynök átveszi őket fix összegért vagy részesedésért, de átkozottul keveset fizet. A hírek pedig egyre jobban nyomasztanak- napról napra közelebb kerül hozzám az FBI-a megoldás csak a bárban lebzselő dealer-től vett hamis papírok lehetnek. A fotózásokat rendszeresítjük és ebből összeszedjük a pénzt az iratokra- még éppen időben. Lula időnként extra igénnyel áll elő, mint több lány fotózása, vagy különféle „perifériák" használata, de ezeket mindig beszerzem neki a megfelelő helyen. Ráununk a fotózásra és a filléreskedésre, ezért megtakarított pénzünket video felszerelésbe öljük. A filmezés sokkal izgalmasabb, és így sokkal gyorsabban összejön az elutazáshoz szükséges 50000 dollár. Jónéhány leforgatott film után eljutunk a nagyvárosba, ahol grandióz tervünk második fázisához érkezünk- saját stúdiót alapítunk rengeteg alkalmazottal. Most még béreljük a helységeket, és az alkalmazottak nagy része is jókedvű, lelkes amatőr, de remélem keresünk annyi pénzt, hogy megvegyük az épületeket, és igazi profikkal forgassuk a filmeket. Jelenleg a legnépszerűbb, az Egy farokkal korunk előtt című a boltokban, de ez már csak napok kérdése, hogy megváltozzon... Eddig ismeretlen dolgokkal kell foglalkoznom. Rengeteg embert kellett felvegyek: rendezőket, világosítókat, kamerást, szinkront, vágót, titkárnőt,... és persze színészeket. Képzem őket, szépíttetem, hogy végre igazán sláger filmeket forgassunk, amik aztán majd egyfolytában pörögnek a tékákban. Ahogy látom a parkolós rocker srácok is kikupálták magukat, most már magasabb szintű szolgáltatásokat kínálnak- a konkurenciát lehet velük kissé zargatni. Ha végre elkészült filmünk, azt reklámozhatom és forgalmazhatom magam is, de egyszerűbb ezt egyelőre egy profi ügynökre bízni... Ma már szériában készülnek a stúdiómban a slágergyanús filmek, úgyhogy kicsit unom- azt hiszem belekezdek a tervünk végső stádiumába- kiépítem saját sex-bolt hálózatomat USA-szerte. Nem lesz kis feladat mindet berendezni, megfelelő marketinget csinálni neki, és áruval ellátni, de mint látható szeretem a kihívást jelentő melókat. Ha zavarnak a konkurencia egyes üzletei akkor megbízom a Black Cat ügynökséget, akik szíves örömest játszadoznak pirotechnikával és hasonló veszélyes dolgokkal. Most, hogy enyém a legszebb villa a környéken, az USA-ban mindenki az én „szórakoztató elektronikai" termékeimet vásárolja és fellőttem egy pornócsatornát szóró műholdat, már nem maradt megvalósítatlan tervem. Azt hiszem meg kellene örökíteni az életemet, hiszen vagyok olyam nagy ember, mint a Larry Flint...azt hiszem megvan hogyan csináltatok egy manager játékot, mely a sex business-szel, az én világommal foglalkozik, már a címét is kitaláltam: W.E.T. Mi a véleményetek?



Charlie

INFO

- SIERRA
- DYNAMIX
- RPG

- P100
- 10 MB HD
- 8 MB RAM
- SVGA
- 4x CD
- SB COMP.

- BETRAYAL AT KRONDOR
- SHADOWS OVER RIVA

92%

Speedboat Attack

RÉS A PAJZSODON

Természetesen ez a hónap sem múlhat el igazi versenyprogram nélkül. A változatosság kedvéért most nem autóval kapcsolatos lett a progi, hanem motorcsónakokkal van szerencsénk versenyezni.

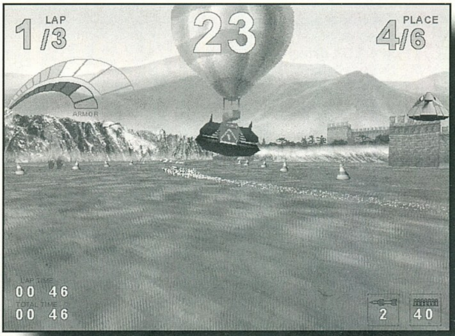
Sokban nem változik a dolog, esetleg egy kicsikét az irányítás ami másként működhet, mint szeretnénk. De azért nem szeretnék ennyire előre rohanni. Kezdjük az elejétől.

A dobozon már messziről lehet látni a rajta virító MMX jelet. Ez igazán kíváncsivá tett, vajon mit tudhat egy program, ami kihasználja az MMX adta lehetőségeket? Örültem is, hogy mindenki úgy gondolta, a Tínek kell elvinnie ezt a dolgot. El is hoztam. Hazaértem és rövid installálás után a DOLOG már

működött is. Elkezdtem mélyrehatóan tanulmányozni.

Alapjában véve, ahogy átnézi a játékos a programot, első látásra a Ridge Racer - PC-sek kedvéért a Screamer - tekint vissza ránk. Ami meghatározza a játékot, a hajó. A hajók választásánál ugyanolyan szempontok szerint kell választani, mint a korábban említett program esetében. Sokan azt mondhatják, hogy azért még nem Ridge Racer utánzat ez a program. Nem is erre gondoltam. Egyszerűen csak a Ridge Racer volt az, ami egy új korszakot nyitott a száguldozós programok korában. Ez pedig tisztán arra hasonlít, csak nem autókkal, hanem motorcsónakokkal. Azért nem olyan nagy a különbség! Szóval, miután így tisztáztam a hasonlatosságokat nézzünk a program fenekére.

Ami lényeges, hogy kétféle módon versenyezhetünk. Igaz ez a két mód csak az Arcade-ra jellemző, de más versenyzési fajták nincsenek. Az egyik a "sima", amikor csupán csak a száguldás öröméért megy a verseny. A másik már egy kicsit erősebb. Itt jellemző a címben található "attack" szócska, ami annyiban változtatja meg az alapfelállást, hogy a győzelem érdekében bármit megtehetünk. Ennek jó példája a rakétavető és a minigun használata. Az hiszem, ez a két, "orvosi beavatkozásokra is alkalmas műszer" kellőképpen meg tudja változtatni a verseny felállását pillanatról-pillanatra. Ez lett volna a kellemesebb és könnyebb rész. A dupla leszúrt ridberger ott jelentkezik, hogy az ELLENSÉGEINK - ugye, már nem valami kis délutáni csónakázásról van szó - is hasonló módon fel vannak fegyverkezve. SŐT! Olyan is előfordulhat, hogy egy kis kommandó jelenik meg a parton és minden eszközzel hatni akarnak ránk, hogy hagyjuk a fenébe a versenyt. Ezek az eszközök természetesen nem rábeszéléséből



csoki bon-bonból állnak. Sokkal inkább a korábban említett két "orvosi műszer" jellemző.

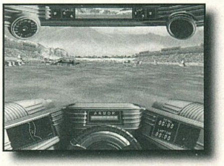
Gyakorlatilag a játék elég jó és élvezetes. Jót lehet vele száguldozni, lövöldözni és izgulni. A meglepetések pillanatról-pillanatra előkerülhetnek. A víz el van aknásítva, esetleg nem találunk lőszert...

Az egyetlen gondom az volt, hogy belső nézetből annyira nem játszható jól a játék. Kívülről teljesen szuper és átlátható, belülről az átláthatósággal van egy kis gondom. De, azt hiszem ez teljesen normális, mert egy agyon páncélozott hajóról van szó, ami egy kissé korlátozva van a kitekintés terén.

A grafikája jó, tetszik a víz hullámzása. Jó a hajók mozgása (itt azt kell szokni, hogy csak finoman szabad bánni a kormánnyal, mert egy erős kormánymozdulatnál a hajó keresztbe áll és lelassulunk), jók a hangok. Profi a kommentár és elég jók az ellenfelek is. Alvásra nem nagyon van idő.

A pályákon találhatunk levágási lehetőséget, de zsákutcákat is. Meg keresni, hogy mi mi, mert verseny közben kellemetlen meglepetések érhetnek. Erre jó a Time Trial. Meg lehet ismerni a pályákat.

Szerintem ezt a programot ne hagyja ki, aki szereti a versenyzős programokat. Itt versenyben, száguldásban és akcióban nincs hiány. Számomra kellemes meglepetés volt.



Mr.T.

U.I.: Engem csak az izgat, hogy milyen lehet MMX processzor nélkül.

INFO

- TELSTAR
- CRITERION STUDIO
- SZIMULÁTOR

- P90
- 10 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 2x CD
- SB COMP.

84%

WWW lap: www.datanet.hu/mikropo * e-mail: sabsa@mikropo.datanet.hu

WACOM DIGITALIZÁLÓ TÁBLÁK

ArtPad II
nyomásérzékeny
(256 fokozat)
Ultrapen Eraser toll
(egyik vége radír!)
2540 lpi felbontás
Win95, Win3.1, NT driverek
Ajándék:
Fractal Design Dabbler 2.0

Apocalypse 3Dx
* NEC/VideoLogic PowerVR (rev.2) 3D grafikus processzor
* 4MB SDRAM textura memória
* Bilinear filtering
* 3D gyorsítás 1024x768-ig 16M vagy 64k színmélység (akár ablakban is!!)
* D3D és PowerSGL driverek (OpenGL driver várható!!)

POWERVR VideoLogic

Ajándék szoftverek: Mechwarrior 2, Ultim@te Race Resident Evil, Wipeout 2027XL

Genoa SYSTEMS CORPORATION

Phantom 3D/DX
* S3 Virge/DX grafikus processzor
* 170MHz RAMDAC
* 2MB-4MB EDO DRAM
* 2D/3D gyorsítás
* 3x 3D sebesség a korábbi S3 Virge chip-hez képest!
* D3D, DirextX, Win95, Win3.1, NT driverek

Továbbá:
GENOA alaplapok, TV-tuner kártyák stb...

MIKROPO COMPUTER
1065 Bp., Nagymező u. 51. • Tel.: 153-0111/142,162,140m • Fax: 269-0151

TUNING – TUNING – TUNING – TUNING – TUNING – TUNING – TUNING – TUNING

OLD MAN

TUNING MŰHELYE
HARDWEREM-96 KFT.
Budapest, VI. Csengery u. 55
Tel.: 3326-841
06-20-244-647
Nyitvatartás: Hétfő – Csütörtök 10-18h
Péntek 10-17h

MÁRKÁS ALAPLAPOK, EREDETI PROCESSZOROK!
HASZNÁLT GÉP – CENTRUM!!!
JAVÍTÁS, BŐVÍTÉS, ÁTALAKÍTÁS!
RÉGI ALKATRÉSZEK BESZÁMÍTÁSA!
A NÁLUNK VÁSÁROLT ALAPLAPOK, PROCESSZOROK TUNINGOLÁSA INGYENES!
SZUPER GÉPEK MÉLTÁNYOS ÁRON!
GURU OLVASÓKNAK KEDVEZMÉNY!
MOTTÓ: „MINDENKINEK KELL EGY GÉP!"

EMAIL: oldman@mail.elender.hu
HTTP://www.fmki.hu/hardwerem.htm

TUNING – TUNING – TUNING – TUNING – TUNING

TUNING – TUNING – TUNING – TUNING – TUNING – TUNING – TUNING – TUNING

PixelView

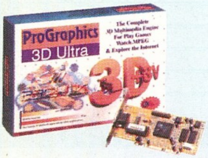
Visual Media

WIN COMPUTER
1067 Budapest, Szondi u.19.
Tel.: 153-4304, Fax: 117-2834
http://www.win.hu
E-mail: win@win.hu

■ TVPro (TVTuner VGA kártya)
64 bit PCI VGA 4MB SGRAM!!!
max. felb.: 1600x1200
Philips TV tuner + overlay
távirányító + teletext (opció)
video digi + capture
MPEG, D3D, DirectX
saját audio egység
32.980 Ft+áfa

■ TVplus (TVTuner VGA kártya)
64 bit PCI VGA 1-2MB EDO
max. felb.: 1280x1024
Philips TV tuner + overlay
távirányító + teletext (opció)
video digi + capture
MPEG + saját audio egység
22.960 Ft+áfa

■ ProGraphics 3D (VGA kártya)
Cirrus Laguna 3D
4MB RAMBUS RAM
230MHz RAMDAC
max. felb.: 1600x1200
MPEG, hardver 3D, D3D
Bomba ár:
15.960 Ft+áfa



www.macroda.hu - hírek, információk, tanácsadás - www.macroda.hu

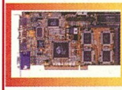
ASUS

Az ASUS alaplapok kizárólagos disztributora a MACRODA KFT.
Budapest Attila u. 63.
Tel: 214-2392 Fax: 155-5173

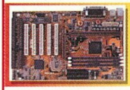
MACRODA
http://www.macroda.hu

Viszonteladók!
ASUS alaplapok nagyker áron kaphatóak partnereinknél
ANSAN Kft Bp. Irinyi u. 39. T:2096025
COMPSERV'95 Bt Bp. Nagy Lajos kir. u. 168. Tel: 1636361
RAMIRIS Kft Bp. Váci út 1-3 T:3129085

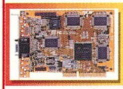
TX97-E 133-233Mhz Pentium MMX CPU-hoz — **29.900 Ft**
A leggyorsabb Pentium alaplap, a CHIP teszt legjobbja AMD K6 támogatással



V264GT-PRO — **27.600 Ft**
ATI Rage II+DVD 3D video kártya PAL és NTSC verziók
4MB SGRAM, Mpeg-1 Mpeg-2 DVD támogatás, Video digi. bemenet, TV kimenet
Bi- és trilinear filtering, MIP map, alpha, köd, Gouraud árnyék...

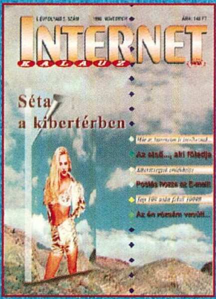


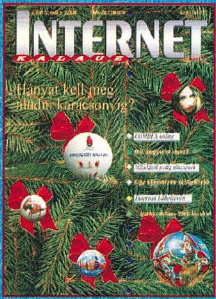
P2L97 233-333Mhz CPU-hoz — **41.400 Ft**
Intel Pentium II alaplap
440LX AGP chipset 66/133MHz Accelerated Graphics Port

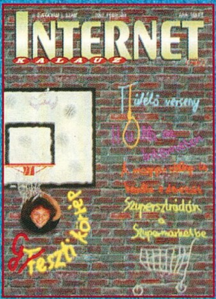


AGP-V3000 — **29.900 Ft**
SGS RIVA 128bit 3D AGP Video chip
4MB 100Mhz SGRAM, 3D Winbench 255 pont, 100millio pixel/sec
Bilinear filter, trilinear MIP map, Gouraud árnyék, köd...

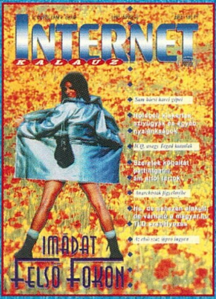
Az árak ÁFA nélkül értendőek
A hirdetést felmutatók készpénzes vásárlásra 3% kedvezményt kapnak!

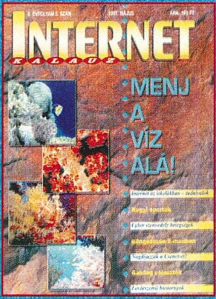


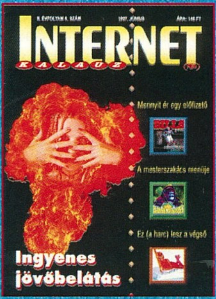




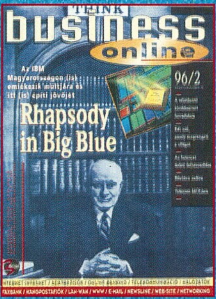
Műsorújság – a „hálótársak" szabadidő-magazinja.

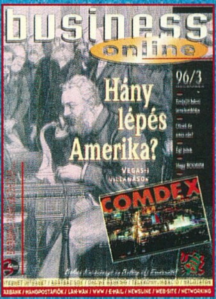


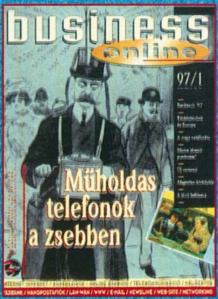




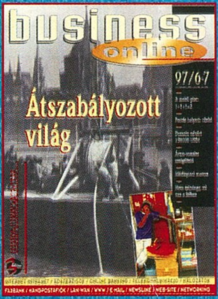
Megrendelhető faxon (228-3373), E-mailben (prim@prim.hu)







Üzlet az informatikában – informatika az üzletben.



F/A-18 Hornet

A KIS DARÁZS NAGY FULLÁNKJA

Hát rég nem „teszteltem" repülőszimulátort. Épp itt volt az ideje, hogy egy kicsit enyhítsék a hiányérzetemet. Meg is kaptam eme programot, amit F/A-18 Hornet 3.0 névre kereszteltek. Gondoltam bajom nem lehet belőle, nézzük meg, majd kiderül, hogy mi merre... Személy szerint én az első világháborús szimulátorokat jobban kedvelem, de ez az én személyes szociális problémám, és senki mást nem érdekel, gondolom. Szóval ez nagyon nem olyan, ráadásul mindenféle rakétákok meg elhárítóságok vannak benne....

Jelen esetben is egy elég ismert, gyakorlatban jól bevált repülőgép szimulációjának lehetünk tanúi. Az F/A-18-at először 1971-ben a Párizsi Légi Kiállításon mutatták be, egy teljes méretű makett formájában – akkor még P530 Cobra-nak hívták – és az igen sikeres F-5-ös utódjának szánták. Egy olyan repülőgépet akartak, ami miden tekintetben lepipálja a Mig-17-et és több fegyvert is hordozhat magával.

Az elkészült gépet nagy elismerés fogadta, főleg azért, mert a légierő kasszája 650 új gép megvételére adott lehetőséget, és a NATO is az F-104-es gépei lecserélésén gondolkozott.

Hatalmas volt a siker – a General Dynamics-nek pedig tele lett a bukszája. Több változtatás után – aminek a fejlesztésébe már a Vought is beszállt – a gép, amit eddig YF-17-nek hívtak, először 1978-ban repült F/A-18-ként. A fejlesztések ideje alatt hiába jelent meg az F-16-os, a kongresszus úgy döntött, hogy F/A-18-asokra is szükség van.

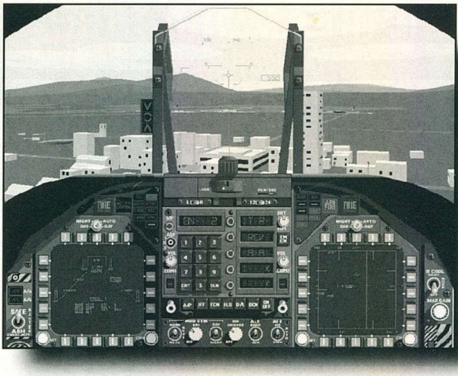
Több, mint 20 év után a F/A-18 sokoldalúsága ma is elismerést és sikereket biztosít a gép részére. Miután 1991-ben a Légierő leállította az A-12-es lopakodók fejlesztését, úgy döntöttek, hogy az A-6-osokat és az F-14-eseket fokozatosan F/A-18-asokra cserélik le. 2000-re egy tipikus légi század 36 F/A-18-asból és 16 Grumman F-14-esből fog állni. 2015-ig a Nato és az Amerikai Légierő 2500 F/A-18-ast fog még vásárolni... A General Dynamics munkája 2015-ig biztosított.... a programozóké is.

Ennyi szép és jó után nézzük a programot. Az intro egészen feldobja az embert, igazán jó hangulatot ígér, de azért megjegyzem a kis Junoszty méretű AVI intro nem a legelegánsabb megoldás szerintem.

A teljesen megszokott dolgokon kell keresztül mennünk, amíg elkezdhetünk játszani a játékkal. Egy dolgot azért még megemlítek, ami nagyon nem tetszett. A gépek felfegyverzése, felszerelése. Anno – amikor még kislány voltam – kiválasztottam a gép képén azt a helyet ahova rakni akartam a fegyvert vagy akármit, kiválasztottam a menüből és szépen ott lett, látványosan, mutatva, hogy mily rémisztő is az a fegyver. No itt ez nem így van. Van egy kis kép a gépről, alatta egy „négyzethálós-beosztásos" mező, és klikkelgessek, hogy hova mit akarok. Nem tetszik.

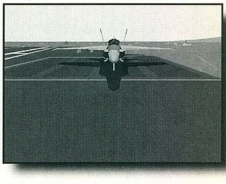
Lehet, hogy azért, mert a lottóra hasonlít (szerencsére azért nem a véletlenre van bízva, hogy mi kerül a kijelölt helyekre), de nem az igazi. Sajnos nem csak itt, hanem a játék egészében is jellemző ez a grafikai spórolás. Erről még később hallotok.

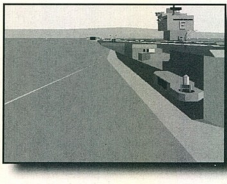
Elég sok háttér-információ is van persze a játékban (igaz ezt már megszokhattuk a szimulátoroknál), fegyverekről.... mindenről, amikhez egy kis AVI filmecske is tartozik. Lehet, hogy egyesek jó poénnak tartják a kis tévében nézhető filmet erről-arról, és tényleg olyan katonai oktatásos hangulata is van, de a



GALÉRIA

Érdekfeszítő életképek a játékból, menet közben.

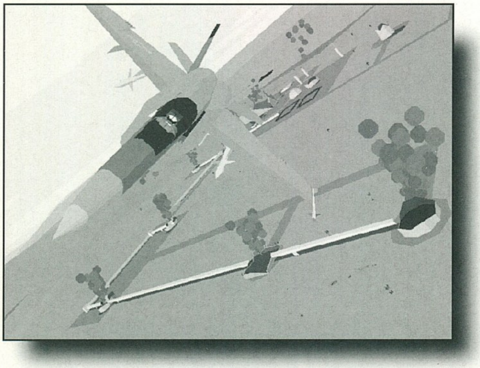




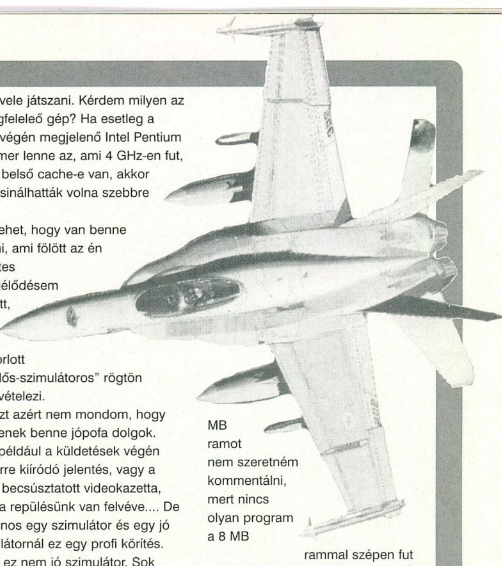
grafikai körítés.... Az egész elég sablonos. No mindegy.

A játék nem nyerte el a tetszésemet. Lehetséges, hogy valami degenerált őrült vagyok, akinek az aberrációja az, hogy „dizájnosak” és szépek legyenek a dolgok 1997-ben. Nem tudom. De ez a program úgy néz ki, mintha még 1992-ben elkezdték volna fejleszteni és 1994-re tervezték a megjelenését, de sajnos néhány évet csúsztak. Azóta már megjelent pl. egy Commanche 3 (hogy egy „gyenge” példát mondjak). Szegény Hornetre elég rossz ránézni. Olyan, mint egy 6 éves kisgyerek kifestője. Semmi árnyékolás (na jó, néha egy két eltévedt árnyék), egyenes vonalak mindenhol... Tudom, hogy egy szimulátornál nem ez a legfontosabb, de manapság mindenben számít a körítés, a megjelenés.

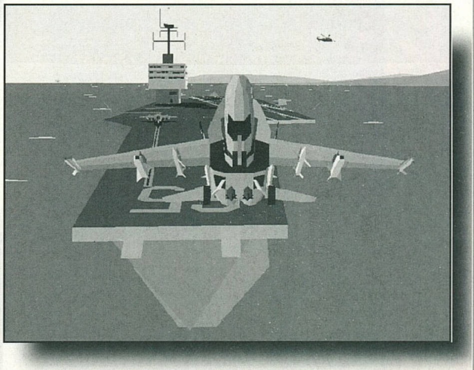
Maga a szimuláció is elég átlagos. Semmi olyan egetrengető újítás nincs benne, ami benne lehetne, hogy az ember elnézze a gyatra grafikát. Persze megkérdezhetitek, hogy milyen újítást várok el egy repülőgépszimulátorban. Nem tudom. De mindig ki lehet valamit találni, ami megfogja az embereket. Büszkén hirdetik, hogy megfelelő gépen 1024x768-on is 20 FPS-on lehet vele játszani. Kérdem milyen az a megfeleleő gép? Ha esetleg a 1998 végén megjelenő Intel Pentium Mortimer lenne az, ami 4 GHz-en fut, 2 MB belső cache-e van, akkor megcsinálhatták volna szebbre is.

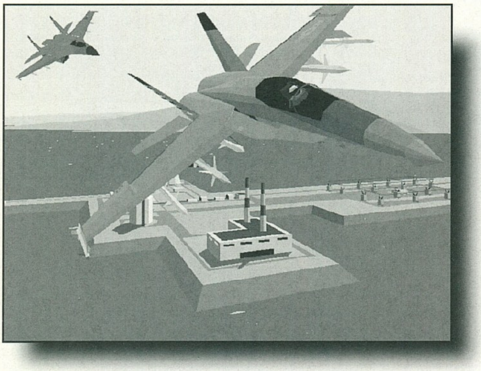


Lehet, hogy van benne valami, ami fölött az én felületes szemlélődésem átfutott, de gyakorlott „repülős-szimulátoros” rögtön észrevételezi.



Azt azért nem mondom, hogy nincsenek benne jópofa dolgok. Ilyen például a küldetések végén printerre kiíródó jelentés, vagy a mellé becsúsztatott videokazetta, amin a repülésünk van felvéve.... De ez sajnos egy szimulátor és egy jó szimulátornál ez egy profi körítés. Sajna ez nem jó szimulátor. Sok olyan régebben készült program van, amelyek hasonló vagy jobb grafika mellett élvezetesebb, gyorsabb játékot biztosítanak. Az már régen rossz, ha 1997-ben '95-96-os programokra hivatkozunk.





Az F/A-18 Hornet sajnos egy elég gyengére sikerült szimulátor. A grafikája elég lapos, a hangjai elmennek, a kellő hangulat sem mindig az igazi. Egy szóval nem egy nagy durranás. P100 a minimum processzor hozzá és 8 MB ram. A 8 MB ramot nem szeretném kommentálni, mert nincs olyan program a 8 MB rammal szépen fut Win '95 alatt, hiszen maga a Win'95 is elég beteg 8 MB rammal. P100-on el lehet vele játszani, és 640x480-on teljesen „felturbózott” grafikával a P133 megbirkózik. Ez nem lenne rossz. Csak az a baj, hogy a teljesen „felturbózott” grafika itt semmi extrát nem takar.

Szerintem ezzel a programmal csak a súlyos elvonási tünetekkel rendelkezők üljenek le játszani.

Mr.T.

Info

- Empire
- GSC
- Simulátor

- P100
- 35 MB HD
- 8 MB RAM
- SVGA
- 2x CD
- SB comp.

- F16
- F15

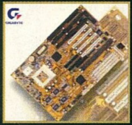
67%

ACOMP

- Pentium VXPro alaplap, MMX support
- Intel Pentium MMX 166 MHz processzor
- 32MB RAM
- 1.44MB – 3.5" floppy drive
- 2100MB merevlemez
- 12x sebességű AT-BUS-os CD-ROM meghajtó
- SoundBlaster Pro kompatibilis 16bit hangkártya + 2db hangfal tápegységgel
- SVGA PCI, 2MB RAM videokártya
- Minitorony ház
- 102 gombos normál vagy 105 gombos Windows 95 billentyűzet
- Microsoft Mouse kompatibilis egér
- Software vásárlása esetén a program telepítése ingyenes
- 12 + 24 hónapos garancia
- 1 év PC GURU újság előfizetést kap ajándékba

A konfigurációkat egyedi igény szerint módosíthatjuk!

Nettó ár: 129.992 Ft



- Pentium 75-250MHz, 512Kb Burst cache, 4PCI, 3ISA, Intel Triton 2 TX chipset, Award bios, IDE, MMX, GigaByte 24.992
- Pentium 75-233MHz, 512Kb Burst cache, 4PCI, 3ISA, Intel Triton 2 TX chipset, Award bios, IDE, ATX, Asus 34.992
- Pentium 75-250MHz, 512Kb Burst cache, 4PCI, 3ISA, TXPro chipset, Award bios, IDE, MMX 14.992
- Pentium 75-200MHz, 512Kb Burst cache, 4PCI, 4ISA, Intel Triton 2 HX chipset, Award , IDE, MMX, GigaByte 21.992

- SONY SRS-PC21 4W hangfal 5.992
- SONY SRS-PC41 5W hangfal+táp 11.992
- SONY SRS-PC51 10W hangfal+táp 14.992
- SONY SRS-PC71 30W hangfal+táp 21.992
- SONY MDR-007PC fejhallgató 1.992
- SONY MDR-009VPC hangerősz. fejhall. 2.992
- SONY DR-50PCAMP mikr.+hange. fejh 6.992
- Sound Blaster Vibra Radio 16 OEM 8.992
- Sound Blaster 32 OEM 14.992
- Sound Blaster 64 .... 18.992
- Gravis Ultrasound P&P (0kBRAM,1MBROM) 9.992

- 15" SONY 100SX (1024x768, 0.25, LR, NI,Trinitron) 64.992
- 14" MultiSync (1024*768, 0.28, LR, NI, Digital) 32.992
- 15" Daewoo (1280*1024, 0.28, LR, NI, 3év gar) 54.992
- 17" Apple 1705 (1280*1024, 0.26, LR, NI) 97.992
- 17" Sony 200SX (1280*1024, 0.25, LR, NI, Trinitron) 135.992

- Cyrix 6x86 PR200+ 13.992
- Cyrix 6x86 PR166 MMX 19.992
- Cyrix 6x86 PR200 MMX 29.992
- AMD K6 166MHz MMX 28.992
- AMD K6 200MHz MMX 39.992
- AMD K6 233MHz MMX 63.992
- Intel Pentium 133MHz 18.992
- Intel Pentium 150MHz 19.992
- Intel Pentium 166MHz 24.992
- Intel Pentium 200MHz 32.992
- Intel Pentium 166MHz MMX 28.992
- Intel Pentium 200MHz MMX 42.992
- Intel Pentium 233MHz MMX 69.992

- Minolta PagePro 6L (600dpi, 6lap/p) 64.992
- HP DeskJet 670 (A4, színes) 47.992
- HP DeskJet 690C plusz (A4, színes) 59.992
- EPSON Stylus 300 color (720 dpi, szín.) 29.992
- EPSON Stylus 400 color (720 dpi, színes) 44.992

- 3Dfx Vodoo chip-szettes kártya, 4MB EDO 28.992
- Diamond Monster 3Dfx OEM, 4MB EDO 35.992
- Diamond Monster 3Dfx+8 CD játék, 4MB EDO 39.992
- Hercules Dynamite 128, 4MB MDR RAM 22.992
- míroVideo DC30+Adobe Premier sw. 129.992

MINDEN KOMPLETT KONFIGURÁCIÓHOZ
1 ÉVES PC GURU ELŐFIZETÉST ADUNK

ACMP PEST: 1135 Budapest, Szent László u. 74/a. Tel./Fax: 149-6165, Tel.: 140-2101
ACOMP BUDA: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel./Fax: 156-6790
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel/Fax:419-4091, 419-4092
ACOMP online: http://www.acomp.hu
FAXBANK: 2-333-666/1477## (Friss árjegyzékünk lekérhető)
Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombaton: 9.00-13.00

A PÓLUSCENTERBEN a hét minden napján 10-19 óráig, Vasárnap 10-18 óráig
Az árak változtatásának jogát fenntartjuk!

GAMELAND PC CD SHOP

GAMELAND

1201 Budapest, Baross u. 55, Tel.: 284-1471, 283-0230/36
Nyitvatartás: H-P: 10.^{00}-20.^{00}, SZ-V: 10.^{00}-18.^{00}
1073 Budapest, Erzsébet krt. 41. Tel.: 342-0468
Nyitvatartás: H-P: 10.^{00}-18.^{00}, SZ-V: 10.^{00}-13.^{00}

Már most elkezdjük
KARÁCSONYI AKCIÓNKAT!!!
Október 1. és december 15. között
tagságit váltók sorsoláson vesznek részt!

Fődíj: 1 db éppen aktuális CD-ROM!

Rengeteg egyéb MEGLEPETÉS!!!

Ha valamelyik CD még/már sehol sem kapható?
...keresd nálunk!

Érdeklődj a klubokban!

&

Kérd ingyenes tájékoztatónkat és árlistánkat!!!

Az újdonságokat nálunk hálózatban is kipróbálhatjátok!
pl. Jedi Knight - Dark Forces 2

Rövid határidővel csomagküldést vállalunk!

KEDVES JÁTÉKOS !!!

Te is csak a legújabb játékokra pályázol, mint a

QUAKE 3., F1GP 5. vagy a RED ALERT 4.

Nos, TE vagy a MI Emberünk !

Ugyan a fenti játékok még nem jelentek meg, de az aktuális ÚJDONSÁGOKAT nálunk szerezheted be a LEGGYORSABBAN. (És neked bizonyíték kell, nem ígéret !!!)

Már 375 Ft-tól (ÁFÁ-s ár) kiprobálhatod kedvenceidet, és ha tetszett, megrendelésedet néhány nap alatt teljesítjük.

ÖRÖKÖS KLUBTAGSÁGINK még mindig a LEGOLCSÓBB!

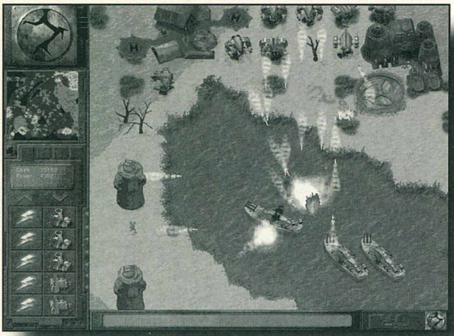
LEGÚJABB AKCIÓNKAT AZOKNAK TERVEZTÜK AKIK MEGUNTÁK A TÖBB HETES VÁRAKOZÁST ÉS KIVÁNCSIAK MI A MENŐ AMERIKÁBAN.

Még nem tudjuk, mi lesz a legforróbb software, amikor ezt a hirdetést olvasod, de ha nem akarod, hogy a haverod előbb lássa a MONKEY ISLAND 3-at mint Te, hívd a 281-19-43-at, vagy várunk a DUALCOMP 97 KFT PC CD-ROM SHOP-jában.

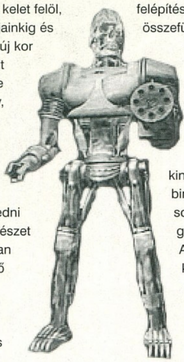
Új címünk: XIX. Eötvös utca 20. A Kökitől kb. 2 percre.

Earth 2140

ISMÉT A FÖLDÖN...



Kezdetben vala a sötétség kora, az emberek **dűnék** között bujdokolva keresték az igazit, a jót. Aztán jött aki **parancsolt és hódított**, de neki is csak az elődök szomorú sorsa jutott, mindenki emlékezett rá, de az idő vasfoga kikezdte az érdemeit. Megjelent a **vörös veszély** is kelet felől, tarolt egészen napjainkig és mindenki azt hitte, új kor már nem is köszönt az emberiségre. De felcsillant a remény, hiszen a nagy próféták nyomdokain új igehirdetők születtek és az emberek reménykedni kezdtek. De a természet és a kiszámíthatatlan angol humorkészítő megtréfálta az embereket az új tanok hirdetői általában csak üres máznak bizonyultak. Elérkezett a klónok kora, mikor is a naptárban csak 2-3 teljes fordulat hiányzott a teljes ezred változáshoz...



A tanmeséből kiindulva nem nehéz kitalálni, hogy bizony itt az egyik első igazi klón a stratégiai játékok között, mely nagy valószínűséggel a Red Alert gyökereire építkezik, legalább is a hasonlóság enyhén szólva szembetűnő. Lássuk hát a történetet. A szokásos 2 oldalra bontott lineáris felépítésű, de csak nagyon laza összefüggő történettel bír a játék. Két teljesen eltérő kultúra és technológia fejlődik ki a Földön. Az egyik az amerikai kontinensen, míg a másik az európain, ázsiain. Míg az amerikai inkább a hagyományos kinézetű technológiát birtokolja, addig a másik sokkal futurisztikusabb gépezetek felett sáfárkodik. A kiegyenlített erőviszonyok között a mi feladatunk lesz a mérleg nyelvét kibillenteni, attól függően, hogy melyik oldalon kezdünk el játszani.

MISSION COMPLETE

A feladataink igen különbözőek lehetnek a játékban, bár azért el kell keserítenem a nagyérdeműt, hiszen semmiféle nagy ördöngősségre nem kell számítanunk. Az esetek 80-90%-ában ellenfeleink teljes kiirtása a cél, csak nagy ritkán jön valami extra feladat.

A PÉNZ NEM BOLDOGÍT...

De nem árt ha nagyon sok van belőle, legalább is egy ilyen játékban. Nos, az anyagiakat némi bányászással javíthatjuk meg. A pálya meghatározott helyein, ahol a térképen világos zöld mező tűnik fel, bányásznunk kell. Egy kissé bonyolult a dolog, hiszen kell építenünk egy bányát, egy

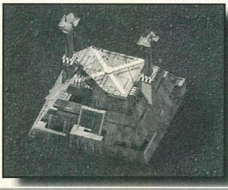
feldolgozó üzemet és persze a kettő közé egy teherautó féleséget mely szállítani fogja a konténereket. Minél jobban illeszkedik a bánya a zöld területre, annál gyorsabban fog termelni, jó esetben 3-4 teherautót is be kell állítanunk.

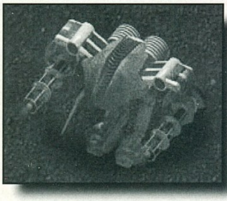
AMIRE ELKÖLTHETJÜK A PÉNZÜNKET...

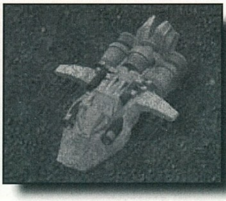
Legelőször is természetesen jöjjenek az épületek. Minden épületünket a Production Center állítja elő, és buta kis járművek alakjában bukkannak elő. A járműveket bárhova el lehet kormányozni és lehet telepíteni ha van hely. Ez alól csak a Water Base kivétel, mely értelemszerűen csak víz mellé telepíthető. A szokásos stílusú épületeket találhatjuk meg a sorban, ezeket úgy hiszem már nem kell bemutatnom a stratégáknak. A Researc Center jelent extra kivételt, hiszen ennek felépítésével növelhető meg a más gyárak választéka. Feltűnik azért még persze egy-két védelmi épület is, meg egy érdekes szerkezet, mely arra szolgál, hogy elrejtsünk benne egy egységet és egy ideig ott tartsuk a legnagyobb védelemben. Mivel energia is szükségeltetik a termeléshez, így power plant-ok is vannak, melyeknek érdekes tulajdonsága, hogy upgradelni lehet a termelését úgy, hogy 2 plusz kupolát lehet ragasztani az erőműhöz, ami igencsak megdobja a termelését.

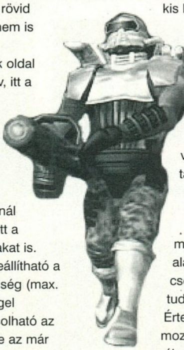
AHOL A KEREKEK ZAKATOLNAK...

A kerekek pedig bizony zakatolni fognak, méghozzá csörögve-csattogva, hiszen az amerikai oldal egység választéka szinte csak tankokból áll, van itt mindenféle csoda a könnyű tanktól kezdve a rakétáson át a lézeresig. Egyéb egységekben sem nagyon erős a felhozatal, hiszen van csapatszállító és egy dzsiphez hasonló, inkább vadkacsának számító jármű. A gyalogos felhozatal is szerény, egy-két fajta android áll az oldalunkon. Vannak vízi egységeink is, melyek









még ennyi figyelmet sem érdemelnek, a repülőkről pedig nem is beszélve, hiszen rövid ismerkedése alatt nem is találkoztam ilyen egységgel. A másik oldal sem valami exkluzív, itt a fő erőt a különböző mech stílusú robotok, egy-két egyéb koppintásnak tűnő egységgel. Az egységek gyártásánál jó pontokat is kapott a program, de rosszakat is. Nagyon jó, hogy beállítható a termelendő mennyiség (max. 5), vagy éppenséggel végtelenre is kapcsolható az adott egységből, de az már kevésbé tetszett, hogy eléggé bonyolult egy másik termékre átállni, hiszen előbb le kell lőnünk a termelést, majd ki kell jelölnünk az új dolgot, de mindezt úgy, hogy mindig rá kell kattintanunk a gyártó épületre. Ezen ugyan megpróbáltak segíteni azzal, hogy bal oldalon megtalálhatók a felépített épületek kis képei, de én mindig összetévesztettem őket. Egyébként is jellemző, hogy 800x600-as felbontásban szinte kis légypiszkoknak látszanak az emberek, gyakran el is feledkeztem valamelyikről, ha egy fa takarásában álldogált.

Támadás...

Az egységek mozgatásánál a szokásos alapelvek érvényesülnek csoportokat jelölhetünk ki, tudnak egyszerre mozogni. Értelemszerűen alapban a mozgásra, másodsorban a célpont kijelölésére szolgál a kurzor. Persze azért akad újdonság is, mégpedig a viselkedési típus beállítása. Háromszintű offenzív vagy defenzív taktikát javasolhatunk az éppen kijelölt egységeinknek. Az előbbi esetben ész nélkül elindulnak és beleakaszkodnak mindenfajta ellenségbe, míg a másodikban maradnak a fenekükön. Nem igazán látom értelmét az offenzív politikának, hiszen így nagyon hamar felmorzsolódnak az erőink. A gép alapvető taktikája az épületek elfoglalása, mielőtt még megtámadna minket biztosak lehetünk benne, hogy megjelenik egy-két transzporter és kirak egy csomó embert. A fő célpont a power plant szokott lenni, de nem szívbajos a gép ha ilyesmiről van szó. Rendkívül idegesítő tud lenne, hogy gyakorlatilag egy kisebb fajta hadsereget kell állomásoztatnunk ennek elkerülésére, hiszen iszonyú a szállító páncélja.

A legkellemetlenebb élmény persze nem ez, hanem amikor az ellenünk játszó gép egy fenséges mozdulattal átdob a mi területünk közepére ötöt a legerősebb egységeiből. Egyébként a komolyabb küldetéseknél biztosak lehetünk benne, hogy a célként megjelölt épületet, vagy éppenséggel azt amiből tutira csak 1 van, biztos hogy célba veszi a gép, megpróbálja lerombolni vagy elfoglalni. Persze javítani lehet az épületeket, de igazából ez csak tűzoltás, hiszen rendkívül csekély az ellenállásuk.

Nem szeretnék nagyon sok taktikai tanácsot adni a játékhoz, mindenesetre a bevált falka taktika itt is nagyon jól érvényesül, bár a terepek nagy százalékánál annyira kevés a hely, hogy ki kell sakkoznunk az épületek helyét is. A bázisunkat mindenesetre védjük, mert a gép nagyon sokszor cselez.

Értékelésként kicsit bajban vagyok, mert ha nyáron érkezett volna a program, akkor el lennék ragadtatva tőle. Azonban csípős októberi szelek járnak, beköszöntött az igazi játékszezon, így aztán csak a középmezőnyben végezhet a program. Persze azért számomra mindig is ott lesz, feliratkozott a listára, amit érdemes akár többször is végigjátszani.

Bear™

Info

- Interplay
- Top-Ware
- Stratégia

- 486DX4-100
- 37 MB HD
- 8 MB RAM
- SVGA
- 2x CD
- SB comp.

- C&C
- Red Alert
- Dark Reign

75%

ATLANTIS ENTERTAINMENT

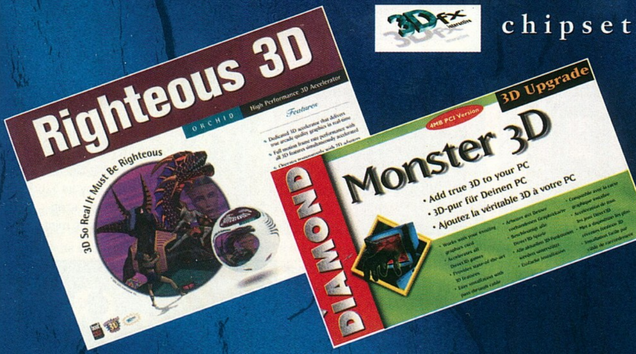
H-1078 Budapest, Nefelejcs u. 51. • Telefon: 461-0261, 461-0262, fax: 461-0263 • E-mail: atlantis3d@hotmail.com

- A legmagasabb igényeket is kielégítő, multimédiás PC-k összeállítása kívánság szerint
- Micronics alaplapok, STB, Orchid, Diamond grafikus kártyák
- A legújabb PC, Mac játék- és felhasználói programok nagy választékban
- MAG, ViewSonic, Eizo monitorok teljes kínálata
- THX, Dolby Surround térhatású házimozi rendszerek
- Rendelésre képlemezek (Laserdisc, DVD) beszerzése
- Számítógép-hálózatok tervezése és kiépítése
- Speciális műholdvevő rendszerek (D2-Mac EuroCrypt, digitális, automatikus antennapozícionálás)
- Kérésre ingyenes árlistát, tájékoztatót küldünk
- Bizományi értékesítés, vidékre csomagküldő szolgálat
- ThrustMaster joystickek és egyéb termékek teljes kínálata
- A legfrissebb 3Dfx játékok és játékpatchek naponta megújuló választéka, •• HOTLINE: 461-0265 •• (X-Wing vs. Tie Fighter 3Dfx patch érkezett!)

ATLANTIS ENTERTAINMENT

H-1078 Budapest, Nefelejcs u. 51. • Telefon: 461-0261, 461-0262, fax: 461-0263 • E-mail: atlantis3d@hotmail.com

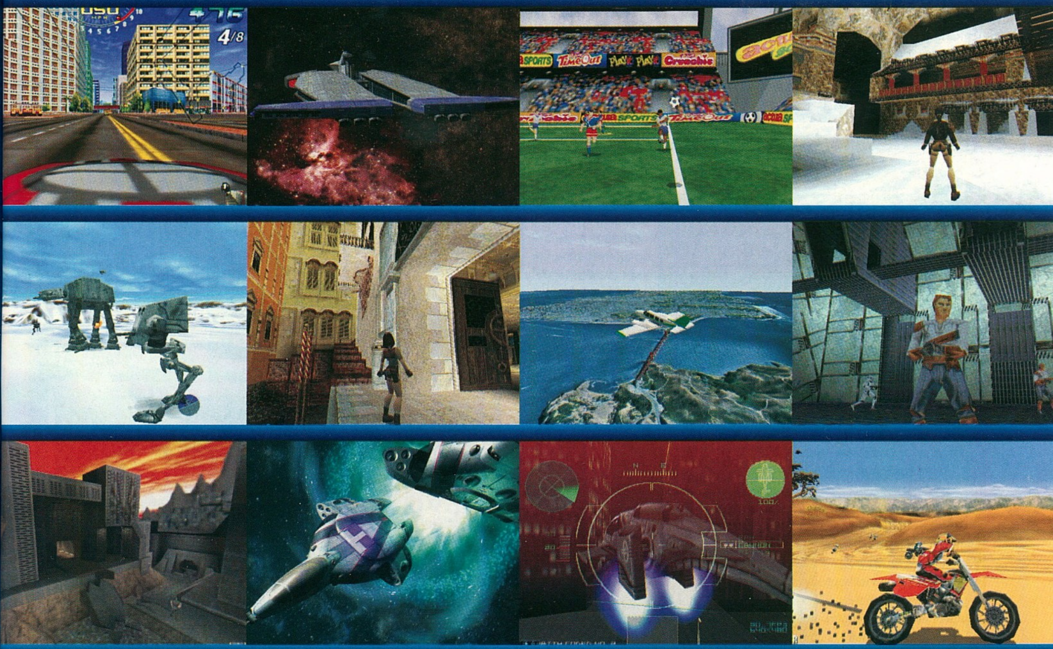
CSAK KOMOLY JÁTÉKOSOKNAK!



3Dfx chipsetes grafikuskártyák:

- 5 év garancia
- 7 teljes játék (Psygnosis F1, EF2000, Mechwarrior 2, stb.)
- Ingyenes installálás üzletünkben
- 400 MB utility és patch
- Ingyenes szoftver frissítés
- Teljeskörű szaktanácsadás
- Mindig a legújabb játékok
- Üzletünkben kipróbálható!

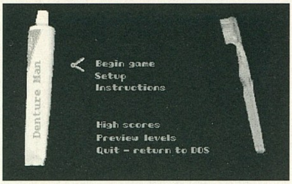
Üzletünkben akciós áron, már 36.700,- Ft-tól!



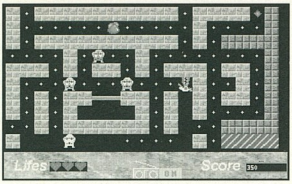
HÁLÓZATI JÁTÉK 3Dfx chipsetes Pentium® gépeken

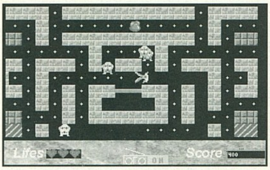
ELŐJEGYZÉS (ha nem akarsz csak néző lenni) telefonon: 461-0262

DentureMan v1.5S



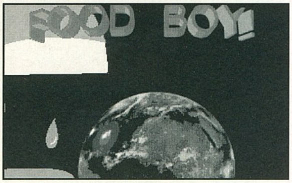
A PacMan-nek világa napjainkban igencsak kihalófélben van, és csak néhanapján (kb. évente kétszer) jelenik meg egy-egy újabb feldolgozása. Ezen ritka programok közé sorolható a DentureMan is. A játék elve természetesen semmit se változott, csak a kidolgozása, grafikája és persze a „szereplői" cserélődtek fel. Esetünkben a fog és a fogmosás témája került a program középpontjába ami talán azt is mutatja, hogy Kanadában (kanadai a program) 1997-ben sincs minden rendben ezen a téren. Szóval aranyos kis játék a DentureMan, de kimondottan a fiatal korosztálynak szól, és talán az sem kizárt, hogy a programot a Kanadai Egészségügyi Minisztérium finanszírozta. Gondolom tudják, hogy a tíz év alatti korosztály még nevelhető és talán még élvezik is az efféle játékot. Én meg úgyis leragadtam a '80-as évek PacMan-jeinél.

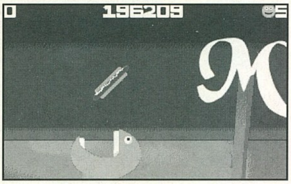




Nissen Ventures
102261,114@compuserve.com
http://ourworld.compuserve.com/homepages/nissenventures

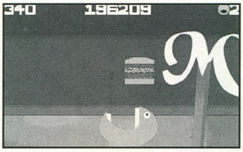
Food Boy





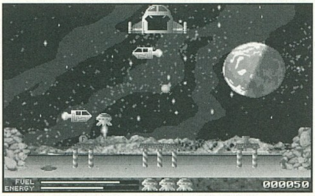
A napokban akadtam rá erre a fura freeware programra és amint megláttam megkedveltem. A játék „témája" az evés, vagyis inkább a féktelen falás. Emberünk akit természetesen mi irányítunk, tátott szájjal bámulja az eget és szó szerint csak az a dolga, hogy várja míg a szájába esik no nem a sültgalamb, elvégre kinek kell az ma már, hanem a hamburger és a hotdog :-). De hogy a dolga azért ne legyen annyira felhőtlen, néha-néha egy-egy bomba is elvegyül a „kaja esőbe". A játéknak, akarom mondani az evésnek nincs tétje (szerencsére) csak pontra megy. A zenéje (FastTracker) és a hangok (Wav) illenek a játék hangulatához. Hát ennyit erről a programról, bár véleményem szerint egy-egy szódabikarbóna is leeshetne, mert ennyi evés után...

A Food Boy se nem jó, se nem szép játék, mégis más mint a többi és ez a lényeg, mert témájával üde szigetként emelkedik ki az 1001. utánzatok világából.



Todd Cope
e-mail: apoc1997@apex.net
(c)1997 T3 Software

Back to the moon V1.1

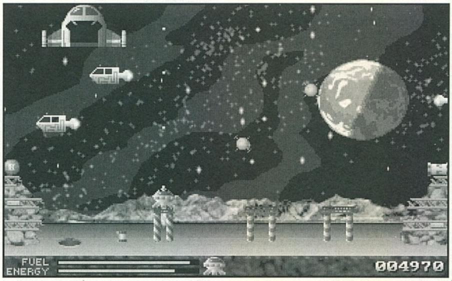


Fent nevezett játék szerintem a LunarLander és a Helikopt stílusú programok alapötletéből született. LunarLander, mert lényegében egy a Holdra szálló egységet kell irányítani a vészesen fogyatkozó üzemanyagkészlet mellett, és persze szem előtt tartva az égitest gravitációját is. Helikopt pedig azért, mert a játék célja, hogy embert vagy embereket kell felvennünk a fedélzetünkre és lehetőleg egyben elszállítani a bázis űrhajóra. A program azért továbbmegy ezeken az alapdolgokon és néha akció, néhol pedig ügyességi játékokra hasonlatos elemekkel találkozhatunk. Például lövöldözhetünk és felszedhetünk mindenféle hasznos tárgyakat. De mindezeket beleszámítva is kissé unalmasra, túlontúl egysíkúra sikerült a játék.

Futtatásához min. AT386, VGA, SB. szükséges. No és akiknek megtetszett azoknak egy jó hír, készül a BACK TO THE MOON II.

RICARDO A. BARIJAN
BRAZIL
barijan@usa.net

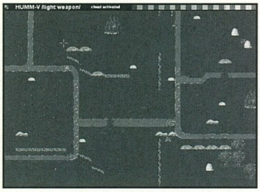
www.geocities.com/SiliconValley/Park/7794



Ti küldtétek!

Command: Counterfire V1.0

Ismét egy Kick&Play-ben írt magyar játékot kaptunk, és bár nem tagadom, mindig fenntartással fogadom ezeket a



játékokat most mégis be kell vallanom, élveztem. Mi több, végig is játszottam, igaz Cheat-elve de azért így is eltartott jó félóráig.

Maga a játék egy stratégiai-akció program, amolyan C&C stílus szabadfeldolgozásban. Amit még meg kell említeni az a kétjátékos üzemmód, illetve egyjátékos módnál a mellékelt kilenc pálya.

Irányítás

Egy játékos üzemmódban a kurzorbillentyűkkel irányítható az adott egység. A fegyver csövét a szálkereszttel irányíthatjuk egér segítségével. Mint majd látni fogjuk, minden fegyvernek más a hatótávolsága. A légi egységeket csak egyszer lehet bevetni az adott szinten, és lehetőleg álló célpontok ellen küldjük őket.

További funkciók

Z – Apache légitámogatás
X – B52 légitámogatás
F2 – újraindítja a játékot
1 – újraindítja az adott szintet
CTRL+Y- játékos irányítás változtatása

A pályák, küldetések és az irányítható egységek igen változatosak, szinte minden pályán más és más taktikával tudunk boldogulni, így nem lehet egyhamar ráunni a játékra. Ja és a legfontosabb, a Cheat-hez (bár a mellékelt leírásban megtalálható), azaz az örökélethez az Insert bill. lenyomása után jutunk.

1997 U.D Soft Entertainment

A Káoszgép (Demo Version)

„Talán akadnak még emberek akik kedvelik a klasszikus szöveges kalandjátékokat. Nos, ez a program nekik készült!"

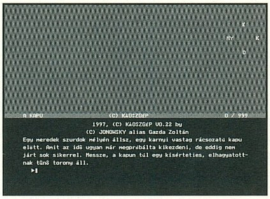
A kerettörténet

A főhősről talán elég elárulni annyit, hogy meglehetősen viharos egyetemi évei után egy csendes intézményben kötött ki. Aztán az egyik borús, esős napon, valaki meglátogatta és ettől fogva kezdődtek hősünk kalandjai...

Emberünk megtudta, hogy egy meteorit csapódott a földfelszínbe, s mint utóbb kiderült, a meteorit egy ismeretlen sugárzást bocsát ki mely megbontja az idő szövevényét, és a rég letűnt időket újra felidézi. Hatalmas ősállatok, II. világháborús harcoló német alakulatok tűntek fel a semmiből és okoztak iszonyú zűrzavart. Az emberek megpróbáltak összefogni a káosz ellen, és megalapították a WDU-t. Minden perc drága volt, így hamar elkészült egy Kísérleti gép. Már csak az utasokra volt szükség. Egy börtönviselt ember, egy technikus lány és főhősünk alkotta a CSAPATOT. A csapatot, ami talán képes lesz megállítani – a Gép segítségével – a világot elnyelni akaró totális káoszt...

Bár a bevezetőből talán úgy tűnhet hogy ez egy sci-Fi kalandjáték lesz, ám erről szó sincs!

Fantasy, még hozzá fantasy paródia (mondjuk FUNTASY) lesz a program meghatározó műfaja. Amihez. Figyelem! Grafikához



értő embereket keres a Káoszgép!

Mint a mellékelt képből kiderül, bizony elkellene némi grafika, hogy a zenei és hang aláfestésekről ne is szóljak. Na jó. És hol az említett Amiga verzió??? – Angler.

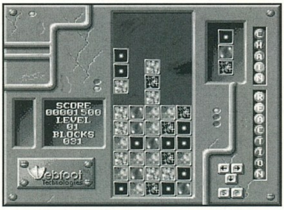
(C) JONOWSKY
alias Gazda Zoltán
7401 Kaposvár, PF:287.

Egy kis Internet

A Webfoot Technologies, Inc. Internet-es oldalaira mindig érdemes benézni, mert a régebbi alkotásaik mellett rendszeresen publikálják a legújabb fejlesztéseiket is, amiket természetesen le is tölthetünk. Az alábbi két játék is innen származik, bár a játékok szokás szerint nem a P.D., hanem csak a shareware kategóriába tartoznak.

Chain Reaction

Igen, bármily hihetetlen de még mindig írnak Tetris játékot, és

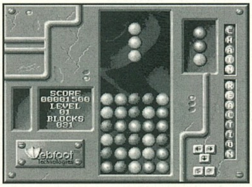


csak a jó ég a megmondhatója hanyadik feldolgozásához van most ismét szerencsénk. A Chain sem nem rosszabb se nem jobb a nagy átlagnál, bár ez a fajta Tetris már régóta ismert verziók közé tartozik.

Alak Tetris, ami azt jelenti, hogy itt nem sorokat kell kiraknunk, hanem az egyforma alakokat (minimum három darabot) kell összeillesztenünk. Függőlegesen, vízszintesen vagy éppen átlós alakzatban.

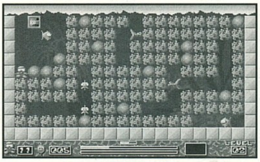
Kezelés:
, – forgatás balra
. – forgatás jobbra

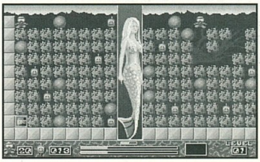
A programok futtatásához min. AT 386/33, 4MB RAM, SB, GUS szükséges.



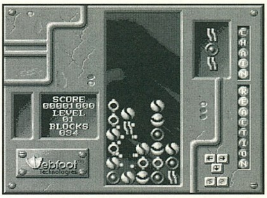
Bluppo

Bluppo barátunk egy víz alatt élő „extravagáns" figura, akinek az a feladata, hogy a pályákon





fellelhető összes halféleséget összegyűjtse. Ha alaposabban megszemléljük a programot, akkor érdekes párhuzamot fedezhetünk fel a Bluppo és a hagyományos BoulderDash programok közt. Szóval nincs új a nap alatt, bár kétségtelen, hogy a fiúk



nagyon igyekeztek újabb ötletekkel megtűzdelni a játékot ami hellyel közel sikerült is, de mégse tudták túlszárnyalni a nagy előd hangulatát. Kár.

Érdekességképpen megjegyzem, hogy a „cég" keres 3D-s programozókat, zenészeket és rajz mestereket a világ összes országából, természetesen játékok fejlesztéséhez.

Webfoot Technologies, Inc.
http://www.WebfootGames.com

Serverbubus

..... db **3Dfx CD** **1490 Ft**

A Voodoo chipset-es 3D gyorsítókártyákhoz készült CD-n mindent megtalálhattok ami eddig megjelent ezekre a kártyákra és érdemes foglalkozni vele. 40 játszható demo, rengeteg 3Dfx patch, technikai leírások, hardware és játék előzetesek.

..... db **E3 CD** **995 Ft**

Válogatás az amerikai E3 kiállítás anyagából. Játékdemok, video és movie file-ok, cikkek és képek. 3Dfx játékok és patch-ek. Néhány név a CD-ről: MK4, Red Baron 2, Dark Earth, Hexen 2, Starcraft, Tomb Raider II és persze Quake II.

..... db **CD GURU 97/5** 995 Ft helyett csak **900 Ft**

Panzer General 2, Shadoe of the Empire, Curse of the Monkey Island, Little Big Adventures, Dark Colony, Constructor, Imperialism

..... db **CD GURU 97/3** 1295 Ft helyett csak **900 Ft**

Az áprilisi CD GURU 2 CD-n, 2 teljes játékkal!

..... db **CD GURU 97/1, 97/2, 97/4** 995 Ft helyett csak **700 Ft**

Blood and Magic, Jetfighter III, Diablo, KKND ...

..... db **CD GURU 96/4** (újság nélkül) 995 Ft helyett csak **600 Ft**

Orion Burger, Wizardry Nemesis, Afterlife, Settlers 2 ...

..... db **DRIVER - PATCH - CHEAT CD** 1490 Ft helyett csak **1400 Ft**

A legújabb válogatás a fenti témakörökben, nélkülözhetetlen egy PC környéken.

..... db **3D GAMES** 1490 Ft helyett csak **990 Ft**

Quake, Duke Nukem 3D, Heretic, Hexen, Descent I-II, Dark Forces pályák, editorok, cheat-ek, trainer-ek és megoldások.

Megrendelőlap

GURU 1992-93-as évfolyamból kérem: .... db x 70 Ft= .... Ft
GURU 1994-es évfolyamból kérem: .... db x 100 Ft= .... Ft
GURU 1995-ös évfolyamból kérem: .... db x 120 Ft= .... Ft
GURU 1996-os évfolyamból kérem: .... db x 150 Ft= .... Ft
PC GURU 1993-94-es évfolyamból kérem: .... db x 100 Ft= .... Ft
PC GURU 1995-ös évfolyamból kérem: .... db x 150 Ft= .... Ft
PC GURU 1996-os évfolyamból kérem: .... db x 200 Ft= .... Ft
PC GURU 1997-es évfolyamból kérem: .... db x 250 Ft= .... Ft

Összesen: .... **Ft**

☐ Kérem, hogy az alábbi számokat utánvétellel küldjék el a részemre:

☐ Kérem, hogy az alábbi számokról küldjenek befizetési csekket:

Utánvételes megrendelés esetén a postaköltséget felszámítjuk!

Kérem, hogy küldjenek a részemre befizetési csekket az alábbi előfizetésről:

☐ 1 éves PC GURU előfizetés (3960 Ft) ☐ 1 éves CD GURU előfizetés (5250 Ft)
☐ 1/2 éves PC GURU előfizetés (1980 Ft) ☐ 1/2 éves CD GURU előfizetés (2700 Ft)

SPéCi computer Kft.

1106 Budapest, Gépmadár u. 13. Tel./fax: 261-0573

Nyitva H-P: 10-18 óráig, Szombaton: 10-13 óráig

Komplett gépek, alkatrészek a legjobb napi árakon!

- ACORP alaplapok
- Intel, AMD, Cyrix processzorok
- Seagate, IBM, Fujitsu, Quantum winchesterek
- Hangkártyák, CD ROM-ok, multimédia eszközök

Ízelítő árainkból:

Canon BJC-240 színes tintasugaras nyomtató	26.900,-
Tseng ET 6000 2MB RAM	8.400,-
14" Digitális LR/NI színes monitor	29.900,-
Pentium VX 256 alaplap	10.500,-
SB komp. hangkártya 16 bit	2.600,-
Cyrix 200+150 MHz CPU	12.900,-
Komplett Pentium számítógép színes SVGA monitorral	89.900 Ft-tól

Gépbővítést, átalakítást vállalunk, akár azonnalra is.
CD írás alapanyaggal együtt 1.600,- Ft
Használt alkatrészeit beszámítjuk, ha nálunk újat vásárol.

E-mail: speci@speci.hu
Honlap: www.speci.hu
Árlista: faxbank 2-333-666/2120#

Az áraink a 25% ÁFÁ-t nem tartalmazzák, beszerzéstől függően változhatnak.

Ready COMPUTERS

Bp. V. ker. Vadász u. 36.
H-P: 9.30-18 Szo: 9-13
T: 131-0518 Fax: 111-8671
http://www.inext.hu/ready

Komplett konfigurációk

IBM 200+/8 MB/1,0 GB HD	**97000 Ft**
Intel P150/16 MB/1.6 GB HD/ 20xCD	**135 500 Ft**
Int. P166MMX/32 MB/2.1 GB HD/20xCD/SB16	**195 000 Ft**

Minden gép tartozéka : Mini torony,14" Color SVGA, 1MB VGA, bill.,1.44 FDD

Gépátépítést, házhoz szállítást vállalunk

14" Licom dig. LR NI Monitor	**31 200 Ft**
15" Daewoo dig. LR NI Monitor	**52 000 Ft**
586 Gigabyte HX 512k/TX 512k	21 450/25 800 Ft
586 TOMATO HX	**15 300 Ft**
AMD 5k133/Intel MMX233 CPU	14.6/48.4 E.Ft
Intel P 100/133/150 CPU	**17.4/18.4/19.6 E. Ft**
1.0/1.6/2.1GB Quant. HDD	22/27.6/30 E. Ft
3.8 /4.3 Quantum	**37.4/48.6 E. Ft**
8xGoldstar /24xToshiba CD ROM	11 500/17 600 Ft
12xCreativ + távirányító	**15 000 Ft**
2/6 Sony 926 CD író KIT	74 600 Ft
TV tuner+távir. / Internet kamera	**31 200/35 900 Ft**
GUS P&P PRO/SB AWE 64	12 800/16 000 Ft

Áralistánk faxbankból is lekérhető: 2-333-666 /1310#
Áraink ÁFA nélkül értendők. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk

Kedvező árak viszonteladóknak: 06-30-413-453

Játszottál már QUAKE-et hálózatban?

Brutálisan jó! Nincs megállás, állandó izgalom!

Ez vár Rád is a nemrég megnyílt ferencvárosi PC klubban, ahol a buta gép helyett intelligens ellenfelekkel mérkőzhetsz meg. Rengeteg hálózatos játékot próbálhatsz ki

(Diablo, Red Alert, Moto Racer, Tie Fighter, stb), illetve játszhatsz akár egyedül is.

PRÓBÁLD KI ÉS MEGLÁTOD, HOGY EZ AZ IGAZI!

(A PC lehet szép, de okos nem!)

Tel.: 215-15-07 vagy 217-88-12

Cím: 1092 Bp. Bakáts tér 2.

M&D kereskedelmi és szolgáltató vállalkozás

XX. Budapest
Török Flóris u. 69.
Tel.: 285-2944

Kérésére áruját házhoz szállítjuk és beüzemeljük!

ÍZELÍTŐ ÁRAINKBÓL:

VX PRO	10.300	4/8/16/32 EDO RAM	2300/4210/8300/17620
TX PRO	12.790	16/32/64 SDRAM	10.790/20.560/47.200
VX 2xDIMM	11.500	1/1.3/1.7/2.1 GB HDD Q. Fireball ST U.DMA	21.100/21.500/24.200/30.950
TX 2xDIMM	14.570	S3 VIRGE/TSENG ET6000	4.200/8.200
Cyrix 120+	8.200	Matrox Mill.2MB/Mystique2MB	24.800/19.400
Cyrix 200+	12.550	Diamond Monster 3Dfx Voodoo 4MB	31.800
IP 133	18.250	SB16/SB32AWE/SB komp.	8.300/13.440/2.450
IP 200 MMX	39.640	33.6 int.fax/56000 fax+SB16	9.530/14.890
AMD K6 166	29.040	CD12x/16x/20x/24x	10.530/12.100/13.900/14.200
		14"mono/14" SVGA dig./15" SVGA dig.	15.500/29.350/44.000

Komplett Pentium konfigurációk monitorral már 70,000,-Ft-tól!
Használható régi alkatrészeit beszámítjuk!
Ha nálunk vásárolt garanciális gépét bővíteni akarja, csak a különbözetet fizeti.
Áraink a ÁFA-t nem tartalmazzák.
Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

- Audio CD készítés
  DAT-ról, CD-ről, kazettáról (válogatás is),
  DAT és CD esetén **nem újradigitalizálással!**
  Sampler lemez készítés
  CD cimkézés
- Adatarchiválás - CD írás
  PC és Machintosh rendszeren
  Winchesterről (AT, SCSI, WIDE),
  DAT-ról, CD-ről
- Winchester bérlés
  500 Ft/nap + letét
- Írható CD lemez árusítás
- Számítógépek és részegységek rendelésre

Czakó Tamás & Nagy Andrea
1077 Budapest, Almássy tér 18. félemelet 3.
Hétfő-Péntek: egész nap, Hétvégén: hívjon!
Telefon: 322-6624, 0620 356-193

BALATI Computers Bt.

1146 Budapest, Thököly út 88.

BALATI COMPUTERS

Alaplapok, winchesterek, CD-ROM-ok,
CD lemezek, hangkártyák, GSM tartozékok, egyéb alkatrészek.
Internet szolgáltatás 2.000,-Ft +ÁFA-tól

Intel 166MMX proc., Triton TX, 1.44FDD, 1.7GB HDD, 16MB RAM,
S3 Trio64 monitorvez, 14" SVGA LR NI monitor, Ház, 105g. bill.
komplett konfiguráció: 124.900,- Ft +ÁFA

Használt, működő alkatrészeit beszámítjuk!
Javítás, tanácsadás. Viszonteladókat is kiszolgálunk!
Tel.:/Fax.: 341-5343, 06-20 264-507
Faxbank: 2333-666/1607#
Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

PC-Akció

Páratlan áron vásárolhat tőlünk:

- Multimédiás, Pentiumos, MMX-es rendszereket
- Színes nyomtatót
- Multimédia kiegészítőket: 20xCD-ROM, hangkártya, videokártya(TV-tuner)
- VX-Pro, TX-es (MMX 300-ig! ! !) alaplapok (tuningra ajánlott)

ÁTÉPÍTÉS, FELÚJÍTÁS:

P166	25.460 Ft
P200(IBM)	28.480 Ft
MMX166	32.880 Ft
MMX200(AMD)	44.200 Ft

A fenti árak az ÁFA-t nem tartalmazzák!

ÁRAINK CSÖKKENHETTEK!

PC-Centrum
Budapest, XIII. ker. Szt. István krt. 16. I. em.
☎.: 339-8007
Nyitva: H-P: 9.00-17.00 Szo: 10.00-16.00

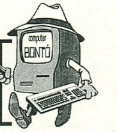
TWO Computers

Budapest 1076 Thököly út 2.
Arzenál Áruház Alagsor 1.
Tel.: 351-7535 / 2901
E-mail: monci@hotmail.com

- PC CD-ROM Játékok, multimédiás szoftverek
- Hardware kiegészítők, CD-R lemezek, floppyk
- Komplett konfigurációk egyéni igények szerint
  Alapgép már nettó 99900 Ft-tól
- Egyes CD-k 30-40-50% engedménnyel !!!

20000 Ft feletti vásárlás esetén audio maxi CD-t adunk ajándékba.

4M



COMPUTERBONTÓ

„4M" Műszaki és Kereskedelmi Kft.
Új és használt számítástechnikai berendezések, alkatrészek eladása-vétele.
Elfekvő és leselejtezett készletek nagy tételben való megvásárlása.
Használt, működő fénymásolók és computerek.

Cím: 1072 Budapest,
Klauzál u. 32.
Tel.: 267-9560

Nyitva:
Hétfő - péntek: 10-18
Szombat: 9-13

TICOM SOFTWARE

1142 Bp. NAGY LAJOS KIR. ÚTJA 213.
TEL.: 06-20 345-559

ÖRÖKÖS TAGSÁGI:	3.200+ÁFA
CD-ÍRÁS:	1.400+ÁFA
ÍRHATÓ CD:	600+ÁFA

TAGSÁGI ELŐNYEI:

- Speciális CD-ROM árak
- A programok értékének 10%-áért hazaviheted kipróbálni

Nyitvatartás: Hétfőtől-Péntekig 10-18-ig

Diamond termékek

Diamond Fire GL 1000 Pro

A Diamond a Fire GL 1000-el a 3D grafikával és CAD-el félprofi vagy profi szinten foglalkozók széles táborát célozta meg elég sikeresen. Azokat, akiknek munkájuk során szükségük van real time megjelenítésre és kiváló teljesítményű 2D/3D gyorsításra, de nem tudnak százezer forint feletti összegeket kifizetni egy speciálisan e feladatra tervezett grafikus gyorsítóért. A Fire GL 1000 kiválóan használható volt különféle 3D programokkal, de egyik legatraktívabb szolgáltatása az Autodesk HEIDI támogatás volt, mely révén 3D Studio Max-ban támogatta a valós idejű megjelenítést is.

OpenGL

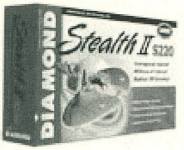
A programok tudása és számolásigénye folyamatosan növekszik, és ezzel párhuzamosan jelennek meg az egyre újabb fejlesztésű, a megnövekedett igényeket is kielégítő grafikus chip-ek.

A Diamond ennek megfelelően a vadonatúj 3DLabs Permedia-2 chip-et felhasználva kihozta a Fire GL 1000 Pro-t. Az új chip mellett igen gyors SGRAM dolgozik, így a kártya teljesítménye szinte minden felhasználási területen elegendő- 3D programokban, CAD, web-es grafikus és multimédia prezentációkat készítő alkalmazásokban egyaránt, mind Windows NT, mind Windows 95 alatt.

A kártyát az új Open GL-es és Direct3D-s játékokkal kipróbálva pozitív meglepetés éri az embert- ezek is kiváló sebességgel, magas frame rate-tel futnak rajta. A kártya minden fontosabb 3D szabványt támogat, ezekhez megfelelő driver-rel van ellátva: Direct3D, Open GL és HEIDI.

A kártyához emellett rengeteg programot adnak: Cosmo Player 2.0-t, Caligari Truespace 3 SE-t, Crystal Graphics 3D Impact (3D Font és Animáció).

Diamond Stealth II



A Diamond a Stealth sorozatú kártyáit mindig azt a célt szem előtt tartva tervezte, hogy egyszerre

MPEG

minden grafikai területen kiváló teljesítményt nyújtva, egy igényes házi felhasználó várakozásainak megfeleljen. Korábban ez azt jelentette, hogy DOS és Windows alatt egyaránt igen gyors legyen. Mára az elvárások módosultak: ma is fontos a DOS alatti gyorsaság, de talán még fontosabb, hogy Windows 95 alatt hathatósan gyorsítsa 2D és 3D megjelenítést. Ezt a célt egy kártyás megoldásnak nem igazán sikerült eddig elérnie elfogadható áron, csak a 3D gyorsítóval kiegészített grafikus kártyák és a 60-70 ezer forintos, vagy afeletti árú grafikus kártyák voltak megfelelőek. A Stealth II-vel ezt az űrt szándékoznak betölteni a Diamond-nál.

A kártyán az új Rendition Verité 2100-as 64-bites grafikus processzor dolgozik, mely a Diamond által kifejlesztett driver-ekkel kombinálva garantálja az elvárt teljesítményt. Fontos még megemlíteni a kártyára került 4 MB SGRAM-ot, mely igen magas adatátviteli értékekkel bír, így biztosított a Verité 2100 folyamatos adatellátása. A Stealth II minden fontosabb API-t és operációs rendszert támogat- mellékelnek hozzá Windows 95 és Windows NT 4.0 driver-eket, és támogatja a DirectX, Direct3D és Open GL szabványt.

A kártyával bármely szokásos desktop alkalmazás jól használható nagy felbontásban, nagy színmélységgel (1024x768, 24-bit), ergonómikus képismétléssel, és az új generációs, igen nagy 3D grafikus teljesítményt igénylő játékok magas számolásigényével is elbír a Verité 2100 processzor.

E processzor minden fontosabb 3D gyorsító funkciót és szabványt támogat, mint pl. anti-aliasing, gouraud árnyékolás, bilinear filtering, transzparencia effektek, texture mapping és alpha blending, ..., és RRedLine, Speedy3D, Direct 3D és Open GL. Ahogy már egy ilyen kategóriájú kártyától el is várható, a szokásos video formátumokat (AVI, Indeo, MPEG-1 és Cinepak) gyorsítva játssza le teljes képernyőn, míg rendelkezik digitális (YUV) bemenettel, mellyel a DVD upgrade egyszerűen megoldható.

Diamond Viper V330

Az NVidia az NV1 processzorral egyszer már mellé lőtt, úgyhogy volt honnan tanulnia- az új processzorukban, a Riva128-ban elég sikeresen igyekeztek az előd minden hibáját kijavítani, és azt hasznos új funkciókkal kibővíteni. A Riva 128, mint neve is mutatja egy 128-bites grafikus processzor, mely egyszerre a 2D és 3D funkciókat is gyorsítja a szokásos grafikus funkciók, mint teljes képernyős video-lejátszás, és sokoldalú bővíthetőség (DVD-lejátszás, TV Tuner és Video capture) mellett.

SUPPORTED GRAPHICS MODES			
Resolution	**Colors**	**Line Frequency (KHz)**	**Refresh Rates (Hz)**
640x480	256, 65K, 16.7M	31.5 - 61.8	60 - 120
800x600	256, 65K, 16.7M	37.6 - 77.2	60 - 120
1024x768	256, 65K	48.3 - 98.8	60 - 120
1024x768	16.7M	48.3 - 81.4	60 - 100
1152x864	256, 65K	53.7 - 111.1	60 - 120
1152x864	16.7M	53.7 - 77.1	60 - 85
1280x1024	256, 65K	63.8 - 108.5	60 - 100
1280x1024	16.7M	63.8 - 79.8	60 - 75
1600x1200	256, 65K	74.5 - 106.3	60 - 85
1600x1200	16.7M	75	60
1600x1280	256, 65K	79.5 - 107.2	60 - 80
1920x1080	256, 65K	67.1 - 84.6	60 - 75

Direct3D

A Riva 128 mellett 4 MB, 100 MHz-en hajtott SGRAM dolgozik, ami adatátvitelben az eddig talán legjobbnak tartott MDRAM sebességét éri el. A DAC a ViperV330-on 230 MHz-es, ami nagyon magas felbontásokban is lehetővé teszi az ergonomikus képismétlést: 1152x864 32-bit, 1600x1200 hi-color (16-bit) és 640x480 és 1600x1200 közötti felbontásokat képes 85 Hz-el megjeleníteni. Az elérhető maximális képismétlési frekvencia vele 200 Hz. A kártyát kínálják TV- és SVHS-kimenettel ellátott változatban is, ekkor 640x480 felbontás élvezhető akár TV képernyőn is. Az előző kártyákhoz hasonlóan az összes fontos operációs rendszerhez (Windows 95, Windows NT 3.51 és 4.0, és a jövőben Memphis is) adnak drivert, és DirectX 5.0, Direct 3D és Open GL mellett a legújabb VESA szabványt is támogatja.

A Viper V330 a Stealth II-nél felsorolt összes 3D funkciót gyorsítja, és a beépített triangle setup engine további teljesítmény-pluszt ad, így talán ez az egyetlen komoly választás azoknak a hard-core játékosoknak, akik nem akarnak külön 3D gyorsítókártyát, hanem egykártyás 2D/3D megoldást keresnek.

Charlei

INFO

Pixel Multimédia Kft
1088 Budapest,
Rákoczi út 13.
Tel.: 118-1595

CD-ROM-ok átlagon aluli áron!!!

Cím	régi ár	új ár
Age of Rifles+Campaign Disk	11.990	10.490
Diablo	11.990	9.990
Diablo pályák: Devils Domain	4.990	4.290
Exhumed	11.990	9.990
Extreme Assault	11.990	10.590
NFS II	11.990	9.990
Pacific General	11.990	9.990
Pandemonium	10.990	9.790
Quake	10.990	9.690
Quake Miss. 2.	6.990	5.990
Rebel Moon Rising	10.990	9.990
Redneck Rampage	10.990	9.990
Beasts & Bumpkins	9.990	8.990
Carmageddon	11.990	10.990
Constructor	10.990	9.690
Dark Reign	11.990	10.990
Daytona USA	9.990	8.990
Dungeon Keeper	11.990	10.990
Hard Core 4x4	9.990	8.690
Heroes of M & M II	11.990	9.990
Hexen 2	11.990	10.490
IM1 A2 Abrams	11.990	9.990
Legacy of Kain	10.990	9.990
Little Big Adventure 2	9.990	8.990
MDK	10.990	9.990
X-Wing vs. Tie Fighter	12.990	10.990
Lomax	10.990	9.690
Deathmatch Maker	6.990	5.990
Air Warrior II	10.990	9.290
Battles Of Alexander	10.990	9.290
Red Alert	11.990	9.990
Nyelvész - Magyar	6.500	5.690
Nyelvész - Spanyol+Francia	6.500	5.690
Nyelvész - 1	6.500	5.690
Nyelvész - 2	6.500	5.690

Shadows of the Empire - Lands of Lore 2 - Jedi Knight
minimum 2.000 Ft-tal olcsóbban - tőlünk!

A legnagyobb video CD választék nálunk található:
több mint 160 féle filmből válogathatsz!

A CD-k a készlet erejéig tartanak és árban is változhatnak!
Ha olyan CD-t rendelsz meg, ami még nem jelent meg, 2-4000 Ft kedvezményt érhetsz el!
Postai megrendelés esetén a postaköltséget mi álljuk!
Info Hotline: 06-30-548-794 Kapitány Viktor

CD ÍRÁS 1.100 Ft

Minőségi alapanyagra, azonnal is

- Winchesterről, CD-ről
- Audio CD írás
- Amiga adathordozókról is

Az Árpád hídnál, (Honvéd kórháznál)

Tel.: 1-407-692,06-30-701-651

Bp. XIII. Gidófalvy u. 35. fsz. 2.

SZÁMÍTÁSTECHNIKA

Chip

CHIP Kft.
1065 Budapest, Bajcsy-Zs. út 63.
Nyugati Átjáró Üzletház
Telefon/fax: 302-7411

HÍRADÁSTECHNIKA

Számítástechnikai és híradástechnikai alkatrészek nagy választékban.

ELEKTRONIKAI ALKATRÉSZEK, PIC PROGRAMOZÓK, EPROM ÉGETŐK, TÖRLŐK, ELEMEK, KAZETTÁK STB.
SZÁMÍTÓGÉPEK, RÉSZEGYSÉGEK, KIEGÉSZÍTŐK,
HASZNÁLT SZÁMÍTÓGÉP ALKATRÉSZEK,
RÉSZEGYSÉGEK ADÁS-VÉTETLE

CD-írás 1400 Ft+ÁFA lemezzel!

Nyitva: H-P:10-18, Szo: 10-13 óráig

Internet előfizetési lehetőség, 1900 Ft+ÁFA-tól!

Áraink az 25%-os ÁFÁ-t nem tartalmazzák

TRANS-AM

Számítástechnika és Multimédia

Nyitvatartás : H-P 9-17 Szervíz: 10-15
Budapest, 1145. Titel u. 2/b.
Telefon/Fax: 364-05-79 és 251-7916
Rádiótel.: 06-20-344-391
Internet: http://www.oditech.hu/transam
Email: Trans/am@usa.net

PROFESSZIONÁLIS MULTIMÉDIÁS TERMÉKEK A TRANS-AM-TŐL!

Novembertől szombaton is nyitva 9 - 13 - ig !!!
Új szolgáltatásunk : Sony Playstation szerviz és eladás

CD ÍRÁS 600,- +ÁFA-tól

anyagár nélkül! Megbízható anyagra, rövid határidővel, garanciával!
Hanganyag CD-re írásnál a digitalizálási költség 40,- Ft/perc.
(Hordozó lehet audiokazetta és DAT kazetta is.)

AKCIÓ !!! CSAK E HIRDETÉS FELMUTATÓJÁNAK!

2 x 25 W aktív hangfal + táp	**2.960,-**
2 x 180 W aktív hangfal + táp	5.400,-
33600 Fax-Modem External	12.960,-
33600 Fax-Modem Internal	11.600,-
Sony 20x-os CD drive	18.200,-
TSENG ET 6000 2MB/4MB VGA kártya	7.920,-
17" Lycom SVGA Monitor	**80.960,-**
Monster 3D F/X Voodoo	34.960,-
Pentium 166 Intel MMX CPU	28.960,-
Ergonómikus billentyűzet	**4.400,-**
TRANS-AM DEVIL STANDARD számítógép Pentium VX, P133 AMD, 1.3 GB HDD, 1.44 FDD, 8MB RAM, S3 V+, Minitorony, 101 g. klav.	**75.180,-**
TRANS-AM DEVIL MMX TURBO számítógép Pentium TX, P166 I MMX, 2.1 GB HDD, 1.44 FDD, 16MB RAM, TSENG ET-6000, Minitorony ház, 101 g. klav.	**106.800,-**

http://www.oditech.hu/transam/
Ha kíváncsi teljes árlistánkra, hívja a FaxBankot!
Tel.: 180-86-11 Kód: 1471# Tone üzemmódban!

Komplett gépek tetszőleges összeállításban 386-tól
Pentium 200-ig 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktárról.
Teljes körű szervizszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.
Kedvező lizingfeltételek ! ! ! Kérje viszonteladói árjegyzékünket ! ! !

CYBERWORLD
PC CD-ROM SHOP

HUBER CENTER
LABIRINTUS ÜZLETHÁZ
BP. VII. ERZSÉBET KRT. 37. (AZ UDVARBAN)
NYITVA: H-P: 10-18; SZ: 9-14
TELEFON: 351-6419

1 ÉVESEK LETTÜNK!!!

SZÜLINAPI AKCIÓK
1997 NOVEMBER 30.-IG
20% KEDVEZMÉNY AZ ÖRÖKÖS TAGSÁGI ÁRÁBÓL!!!
AKI 1997 NOVEMBER 30.-IG BÁRMIT VÁRÁROL ÜZLETÜNKBEN, SORSOLÁSON VESZ RÉSZT!!!
DÍJAK: JEDI KNIGHT, 2DB CD-ROM
SORSOLÁS: 1997 DECEMBER 23.-N
EGÉSZ ÉVBEN AKCIÓ!
EGYES CD-K 10-50% KEDVEZMÉNNYEL!
TOVÁBBRA IS OTTHONI KIPRÓBÁLÁSI LEHETŐSÉG
(TAGSÁGIVAL AZ ÁR 7.5%-A, TAGSÁGI NÉLKÜL 10%)
CD-ROM BIZOMÁNYI

COMPSERV 95

1145 Budapest,
Nagy L. kir. útja 168.
Telefon/Fax: 163-6361

CSAK DIÁKOKNAK !

ESS SB PRO 3D komp. hangkártya 3440 helyett 2990
GRAVIS BLACK HAWK joystick 6400 helyett 5900
Kivehető winchester keret 3500 helyett 3000 (amíg a készlet tart!)

A kedvezmény csak a diákigazolvány és a reklám bemutatásával együtt érvényes!

Számítógépek, alkatrészek, kellékanyagok (CPU,HDD,FDD, stb.)
NEC 6x4tálc. CD-ROM 12900 / EPSON STY.COL. nyomtató 54.900 helyett 44900
PRIMAX A4 asztali színes 4800dpi szkenner 40200

ASUS alaplapok, viszonteladóknak is.

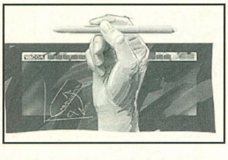
Árlistánk letölthető a FAXBANK 2-333-666 számáról, azonosító 2130##, illetve az internetről: WWW.iridium.hu/compserv95

Az árak nem tartalmazzák a 25% ÁFA-t.

iOMEGA ZIP és JAZZ drive-ok 100MB illetve 1GB !

Új Wacom grafikus tablet

A profi grafikus tabletjeivel világszerte ismerté vált Wacom kihozott egy új, olcsó kategóriás rajzolótáblát, PenPartner néven. A tablet mérete A6, és a mouse helyettesítésére is képes a



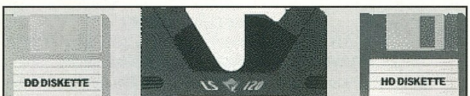
hozzáadott stílus segítségével. A felbontása 1000lpi és Plug and play kompatibilis, így minden fontosabb grafikai, képfeldolgozó alkalmazással együtt használható Windows 3.1, Win 95 és NT alatt. Ára software

nélkül 200 márka, míg a Dabbler-ből és Kai Photo Soap lebutított változatából álló software-csomaggal kiegészítve 240 márka.

Freecom 120 megás floppy drive

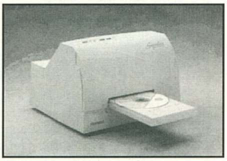
Korábbi számokban már számtalanszor írtunk az új 120 megás floppy szabványról, az LS-

120-ról, és ezt használó A:Drive-ról. Természetesen beindították más gyártók is a kompatibilis drive-ok gyártását. Erre egy példa a Freecom külső drive-ja, mely a nem túl fantáziadús, de annál kifejezőbb Freecom LS-120 nevet viseli. Mérete a megszokott 3,5 coll, és adatátviteli sebessége kb. 250 Kb/sec. A drive és a lemezek ára még mindig elég borsos, kb. 400 márka, illetve 30 márka.



Fargo CD-nyomtató

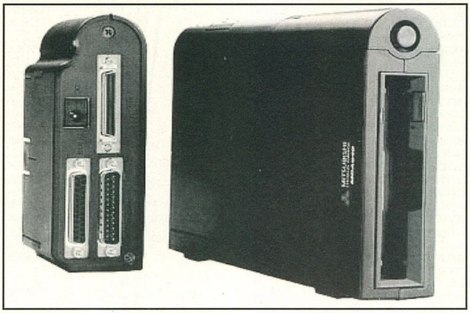
A név sokak számára meglepő lehet, mégis a fent leírtakról van szó, ugyanis a Fargo „Signature"-t arra tervezték, hogy írt CD-kre képet nyomtasson, illetve a tokba rakott



booklet-et kinyomtathassuk vele. Így a Fago Signature segítségével professzionálisan kinéző, saját CD-ket tudunk készíteni. A külsővel ezek után már nincsen probléma, csak a CD tényleges tartalmának kell igényesnek lennie. A nyomtató thermo-inkjet technikát használ, és ezzel 300 illetve 600dpi-s felbontás elérésére képes. A mellékelt software egy grafikai tervező program, melynek segítségével könnyedén lehet CD-borítókat létrehozni- mindegyik Windows változat alatt és Macintosh-on is futó verziót adják a nyomtatóhoz.

Mitsubishi MCA 640

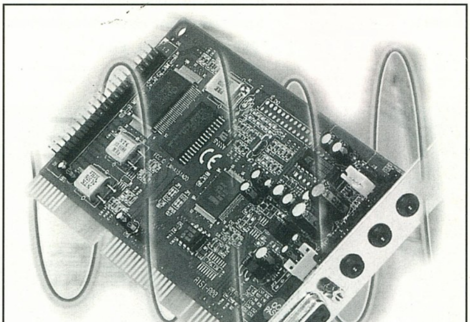
Bár a gyártók olyan nagy kapacitású technikákat vezettek be a köztudatba, mint a CD-RW és a DVD-RAM, de ezek elterjedése még egy kicsit várat magára. Akinek most van szüksége nagy kapacitású megbízható hordozható



tárolóegységre, azoknak a magnetooptikai megoldások közül kell választaniuk. Ezek egyik jeles képviselője a Mitsubishi MC 640. Ez egy külső SCSI egység, melynek installálása igen gyors, és teljesen problémamentes. A drive sebessége sem hagy kívánnivalót maga után, mert a 640 megás cartridge-ot 18perc 40mp alatt írja tele winchesterről, míg ez visszafele 8 perc 25 másodpercet vesz igénybe. Ami igazán érdekessé teszi az MC 640-et, az azonban az, hogy a mellékelt Docking modul segítségével akár a parallel portra is csatlakoztatható, így a hordozhatóság más értelmet nyer. A kellemes design-t kapott drive-ot magunkkal víve, a mellékelt lemezről a driver-t felrakva néhány másodperc alatt installálható (akár laptop-hoz is!), és már használhatók is adataink. Ami még meglepő, hogy ekkor sem esik ugrásszerűen a drive adatátviteli sebessége. Az MC 640 ára 1200 márka körül mozog.

Maxi Sound 32 Wave FX

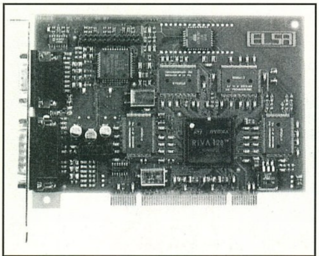
A Guillemot Multimedia hangkártyái a sok átlagos Sound Blaster klón közül kiemelkednek kiváló minőségükkel, és mindig kínálnak valami egyedi szolgáltatást, amik feldobják a kártyát. A kártya szokatlanul nagyméretű, 240mm hosszú, ami meglepő lehet, ha tudjuk, hogy tulajdonképpen egy „egychip-es" megoldás- a Crystal igen integrált IC-je, a CS4236B dolgozik rajta, mely egy egy chip-be épített hangrendszer, így a kártya megfelel a Windows 98 előírásainak is. Emellett két Dream gyártmányú chip került még a kártyára, melyek a Midi-hangzásért felelősek: az 1 MB Midi ROM-ban 190 hangszer és 107 dobhang került, valamint 46 effekt került eltárolásra. A mellékelt software a Cakewalk Express-ből, és egy multimédia lejátszó-modulból áll. Aki saját hangmintákat is akar zenéiben használni, azok számára nyitott utat jelent a DIMM foglalat, melybe egy max. 4 megás modul rakható. A kártyán nincsen felesleges CD-ROM interface, így a vele járó IRQ problémákat is el lehet felejteni. A MaxiSound 32 Wave FX



összességében egy jó, átlag feletti hangkártya általános célú használatra.

ELSA Victory Erazor

Az ELSA nevű német számítógépes cég eddig a grafikus kártyák két szélső szegmensében azaz az olcsó, és az ultra profi kategóriában kínált kártyákat, de most a „játékosok piacán" is megjelenik egy termékkel, a Victory Erazor-ral. A kártya a valószínűleg mára elég sokak számára ismerősen csengő nVidia Riva 128 chipet használja, mely az nVidia és a francia SGS Thompson közös fejlesztése. Erről most nem kívánok részletesebben újra írni, hiszen ezt már a Diamond Viper 3300 kapcsán már megtettem. A tesztek alapján a Victory Erazor 2D téren a Matrox Mystique-hez hasonló értékeket mutat, míg 3D gyorsításban a Voodoo chipset-es kártyák teljesítményével konkurál. Fontos újítás, hogy támogatja a VESA 3.0 szabványt, így kompatibilitási problémák kizártak, és akár

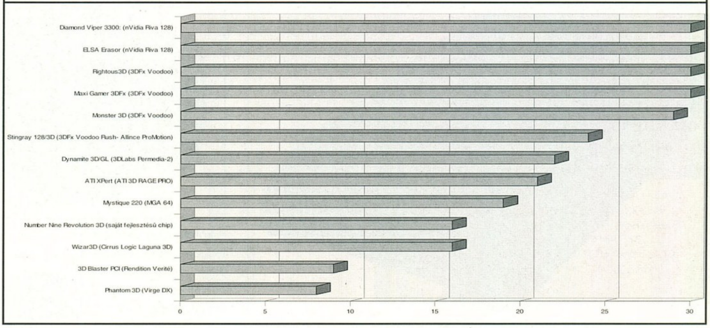


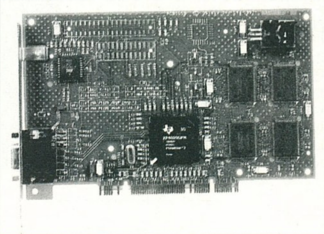
1600x1200 felbontást is tud. Az ELSA Victory Erasor a többi Riva 128-at használó kártyához hasonlóan kiváló egykártyás (2D/3D) grafikai gyorsító megoldásnak tűnik. Remélem hamarosan tesztelhetjük mindhárom (Diamond, STB és ELSA) Riva 128-at használó kártyát. Ára 400 márka alatt lesz.

Hercules Dynamite 3D/GL

A Hercules új kártyája is még fejlesztés alatt van, kb. ezen újság megjelenésével egyidejűleg kerül a boltokba. A Hercules nem az a cég, mely egy „chipgyártóra szakosodott volna", így nem meglepő, hogy új kártyáján a 3DLabs Permedia-2 chipjét dolgoztatja. Ez a chip mind a 2D, mind a 3D műveletek végrehajtását/gyorsítását egyszemélyben végzi, meglepően nagy sebességgel, bár az imént említett Erazor-nár valamivel lassabban. A korai kártya-verzión még nem működött rendesen a VESA 2.0 támogatás, de a végleges változatig valószínűleg ezt kijavítják.

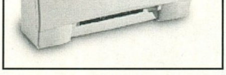
A mostanában megjelent grafikus gyorsítókártyák teszteredményei PCP3Dbench-el (kép/sec)





Lexmark Color Jetprinter 3000

A Lexmark tovább bővíti színes nyomtatócsaládját a 3000-es modellel. Ez egy színes tintasugaras nyomtató, mely DOS alatt is jól használható a HP500C emuláció révén. Két patron rakható bele, egy fekete és egy színes. Fekete-fehér



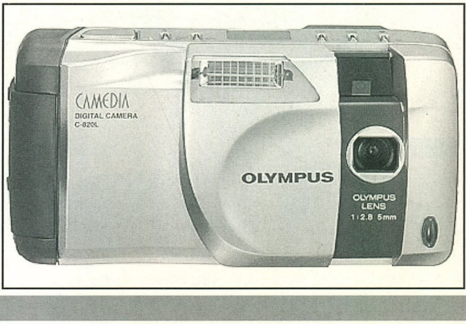
nyomtatásban igen gyors, ekkor 5 oldalt képes kinyomni percenként, míg színes üzemmódban 1.5 lap/perc sebességet ér el. Windows 3.1 és 95 alatt maximum 600x300dpi felbontást ér el, míg Windows NT és OS/2 felhasználóknak meg kell elégedniük a 300x300dpi felbontással. Az automatikus lapadagoló 100 lapot tud kezelni, míg a speciális nyomtatási feladatok, mint borítékra nyomtatás, névjegykártya készítés, fóliákra nyomtatás, stb... kézi adagolással indítható el. A Colorfine nyomtató-vezérlő és az opcionálisan kapható speciális tinta-patron segítségével foto-minőségű nyomtatási kép érhető el. A Win95-ös driver a nyomtatási folyamat előrehaladását status-üzentekkel, vagy akár szóbeli üzenetekkel is képes jelezni a felhasználónak.

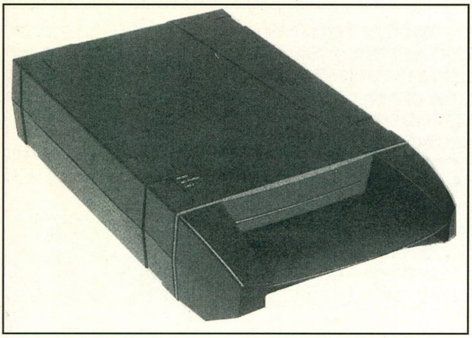
Olympus Camedia C-820L

Az Olympus kihozta az igen sikeres digitális kamerájának, a 800-as modellnek az új változatát C-820L néven. A fontosabb változások a következők: a képek tárolása egy 2MByte-os Smart Media Card-on történik, a képernyő átmérőjét 5 cm-re növelték, és van rajta egy PAL videokimenet. Érdekes új szolgáltatás a panoráma-funkció-különálló képekből állít össze a kamera egy panoráma képet. A képek szín- és fény-értékeit ekkor automatikusan az első képéhez igazítja a kamera. Léteznek már hozzá speciális memória-kártyák (2 és 4 megás), melyek beépített naptárral és sablonnal rendelkeznek, így segítenek a képek rendezésében. A maximális, 1024x768 felbontás mellett a 2MByte-os adatkártyára 4 db high-quality vagy 10 darab standard quality kép fér el. Aki több képet akar egyszerre tárolni, az visszakapcsolhat 640x480 felbontásba, választhat nagyobb arányú tömörítést, vagy nagyobb kapacitású memória-kártyát kell vásároljon. A kamera összeköthető PC-vel, vagy az Olympos saját fotónyomtatójával, a Camedia P-150E-vel is. A kamera ára megfelel a kínált szolgáltatások mennyiségének és minőségének- 1800 márka.

Aztech DPD-200

Az imént mutattam be az Olympus új digitális foto-kameráját, ehhez lehet hasznos kiegészítő az Aztech foto-nyomtatója, a DPD-200. Az Aztech-nek ez idáig ez az első ilyen irányú kísérlete, melynek

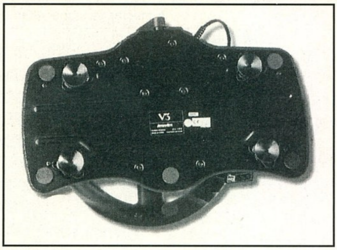




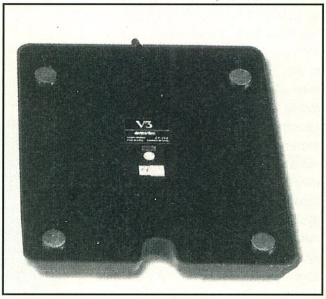
legnagyobb érdekessége a 400 márkás ára (kb. fele bármely más konkurens termékének), bár ez sajnos visszaköszön a nyomtató kivitelezésében: labilis a mechanika, nincs rajta ki/bekapcsoló, és esetleges poros papír esetén előfordulhat, hogy a felhasználónak bizony szét kell szerelnie az egységet. A nyomtató az év elejére kidolgozott Cylithografikus nyomtatási eljárást használja, mellyel 160dpi felbontást értek el. A 12,5cm x 8,9cm méretű speciális papírra a DPD-200 maximum 10,5cm x 7,6 cm méretű képeket képes nyomtatni. Ennek a papírnak a kinézete, fénye a normál fotókéra emlékeztet, de sajnos a kép többi paraméterével már vannak problémák: az élesség, színátmenetek, és a színélénkség értéke már nem felel meg egy fotótól megszokottnak. A nyomtató előnye ott jön ki, hogy a képeinket nem kell előhívatni vinni, hanem magunk, mintegy 3 perc alatt elkészíthetjük darabját. Egy kép ára a speciális papír miatt így kb. 100 forintra jön ki.

Interact Europe: SV 280 V3 Racing Wheel

A PC-s kormány joy-ok egyre népesebb táborát gyarapítja a Jöllenbeck GmbH új kontrollere, melynek ára igen meglepő- 150 márka- gáz és fékpedálokkal együtt. Az ember azt várná, hogy ilyen árért valamiféle komolytalan berendezést kap, de szerencsére itt azért nincs erről szó. A kormány jellemzői a következők: a szokásos sebességváltó gombok mellett ráépítettek egy teljes gamepad-et is 8-irányú thumb-paddel és 4 tűzgombbal. A jobbra/balra kanyarodás így történhet mind a kormánnyal, mind a rajta levő gamepad-del. A pedálok is csatlakoztathatóak a kormányhoz, de ha nincs elég hely a lerakásukra, akkor ezek funkciója, azaz a gáz és fék is helyettesíthető a gamepad-del.



A kormányon levő tűzgombok hasznára akkor jön rá az ember, ha valamilyen autós akciójátékkal, mint pl. a Pod játszik, és a fegyvereket is tudja a kormányról kezelni (ezt támogatja, hogy mind a négy tűzgombra bekapcsolható autofire). Az SV280 V3-mal egy kategóriájú kontrollerekkel ellentétben a pedálok viszonylag jól ellenállnak a játékos rugdalózásának. Ami problémás lehet a pedálokkal kapcsolatban, hogy elég közel vannak egymáshoz. A kormány tapadókorongjaival sem lenne nagyobb probléma. Bár a kormány



dőlésszöge állítható, de csak 45 fokig, így nem igazán kényelmes az asztali használata, marad az elsőre meglepőnek tűnő, a székre, a combok közé, helyezett tartás. Ehhez nehéz hozzászokni, de utána teljesen természetesnek érzi az ember. Az SV 280 V3 az árkategóriájában elég jónak számító termék, mely sokak számára érdekes lehet kedvező árával.

Charlie

Ajándék oldal

Ezen az oldalon olyan beváltható utalványokat találhattok, melyeket különböző cégek ajánlottak fel. A kuponokon meghirdetett kedvezményeket december 20-ig a felajánló cégeknél lehet beváltani, illetve levásárolni.

A kuponok csak az újsággal együtt érvényesek, ezért ne ollózd ki őket!

GAMELAND PC CD SHOP

Csili Művelődési Ház
1201 Budapest,
Baross u. 55.
Tel: 283-0230 /36

10%

– A CD-ROM-ok árából
– Tagsági kártya árából

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

VIRTUAL WORLD
PC CD SHOP

1036 Bp.Bécsi út 34-36.
Tel.: 250-5200/122
1024 Bp. Margit krt.55.
Tel.: 316-0186
1041 Bp. István u. 10.
Tel.: 169-5155/61

10%

– a CD-ROM-ok árából
– tagsági kártya váltáskor

A kupon mindhárom üzletünkben beváltható!
Vásárlásonként csak 1 kupon váltható be!

PIXEL MULTIMÉDIA

1088 Budapest,
Rákóczi út.13.
Tel.: 266-6059

– Gravis MAX hangkártya 9.900,- Ft+ÁFA

Egy termék vásárlásánál csak egyfajta kedvezmény érvényesíthető.

ECOBIT Multimédia Kft.

1077 Budapest,
Wesselényi u. 25.
Tel.:/Fax.: 322-9202
268-0361
PÓLUS CENTERBEN IS!

5%

– Minden multimédia és játék CD-ROM árából

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

Balati Computers

1146 Budapest, Thököly út 88.
Tel.:/Fax.: 341-5343
Tel.: 06-20 264-507

5%

– Minden alkatrész árából

Egy kupon egyszeri vásárlásra használható fel!

---

sPeCi computer Kft.

1106 Budapest,
Gépmadár u. 13.
Tel./fax: 261-0573
Nyitva H-P: 10-18-ig
Szombaton: 10-13-ig

Genius egér

– Komplett számítógép vásárlása esetén **Genius egeret** adunk ajándékba.

Egy komplett számítógép vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

TICOM SOFTWARE
PC CD-ROM

Budapest,
Nagy Lajos Kir. útja 213
Tel.: 06-20 345-559

15%

– Tagsági vásárlása esetén

Egy tagsági vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

MIKROPO COMPUTER – **GENOA** SYSTEMS CORPORATION

1065 Budapest,
Nagymező u. 51.
Tel.: 153-0111
Fax: 269-0151

– Minden GENOA termékre 5%
– CompuJet tintapatronokra és nyomtató fejekre 15%

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

Atlantis

Budapest,
Nefelejcs u. 51.
Tel.: 06-20 277-705

– 40% kedvezmény helyi hálózati játék esetén
– 10% játék vásárlása esetén

Egy vásárlásánál, illetve játéknál csak 1 kupon váltható be!

Cyber World
PC-CD SHOP

Huber Center
Labirintus Üzletház
VII. ker Budapest,
Erzsébet krt. 37. (az udvarban)
Tel.: 351-6419

– 10 % a CD-ROM-ok árából
– 1000,- Ft a tagsági árából

Vásárlásánál csak 1 fajta kedvezmény váltható be!

STUFF R

1181 Budapest, Margó T. u. 9.
(a piros **136**-os busz első megállója)
Tel: (0630)666-087

5%

– Minden termék árából

Egy vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

SSI MTS-100 és Cineplex 8600

MULTIMEDIA HOME THEATER SYSTEM

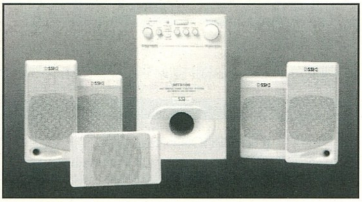
Az **SSI Térhatású Hangrendszerek** lehetővé teszik, hogy bármilyen stereo programot izgalmas, otthon élvezhető, térhatású élménnyé tegyük. Az SSI Products, Inc. amerikai cég a térhatású hangrendszerek úttörő megalkotója.

1982-ben elsőként mutatott be Dolby surround sound technológiájú terméket. 1995-ben szintén elsőként szabadalmaztatott Surround Sound dekódert fejlesztettek ki, multimédia PC-khez.

Az SSI alkotta meg a rendszert, amely mint Home Theater (Házi Színház) vált ismertté. Az azóta eltelt évek alatt az SSI mérnökei tökéletesítették a technológiát és lehetővé tették a Surround processzor egybeépítését audio termékekbe. Ezen tapasztalat és szakértelem teszi lehetővé, hogy az SSI Europe Ltd. a legújabb technológiát szolgáltassa a vásárlóknak a lehető legkedvezőbb áron. A rendszerek használhatóak bármilyen stereo hangforrással: Video-játékok, DSS, TV-PC, CD-ROM, DVD-ROM...

CINEPLEX 8600

- SSI Dolby Pro Logic Chip
- BBE Csúcsminőségű Hangzás
- 4 független A/V bemenet
- Külön kimenet minden csatornára
- 2 darab szélessávú első hangszórók
- Mágnesesen árnyékolt középső sugárzó
- 2 darab hátsó "surround" hangszóró
- Szobarengető mélynyomó
- Távvezérlő



Az MTS-100 teljes rendszere tartalmazza a mélyhangszóróba épített Dolby Pro Logic dekódert 5 erősítővel, 2 video vezérelt hangfalat elöl, 2 hangfalat hátul, egy video vezérelt közép hangfalat, plussz az összes kábelt. Semmilyen eszközre nincs szükség, hogy a rendszert percek alatt üzembe helyezzük.

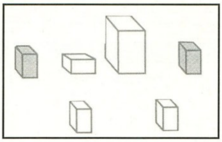
A teljes rendszer tartalmaz:

- **Szobarengető mélynyomó hangfal**
- **Beépített Dolby Pro Logic Dekóder és 5 db MT 100 erősítő**
- **2 db Első (Bal és Jobb) Video Hangfal MTF-10**
- **Video Középcsatorna Hangfal MTC-10**
- **2 db Hátsó Térhatás Hangfal MTR-10,-20**
- **Stereo Audio Bemenet Kábel**
- **Ready-to-Plug Hangszóró Kábelek**

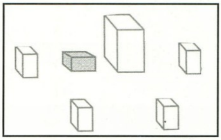
HOGYAN MŰKÖDIK A DOLBY PRO LOGIC SURROUND SOUND?

A térhatású hangzást a filmek számára egy speciális hangstúdióban készítik a szakemberek. A hangot a felvétel során részekre (track) bontják. A hang reprodukálásakor ezen track-eket a Dolby Pro Logic dekódolja 4 hangcsatornára bontással. Mindegyik sáv speciális megoldással egy-egy hangszóróhoz van rendelve. Az SSI egy speciális ötödik csatornát is biztosít a basszus számára.

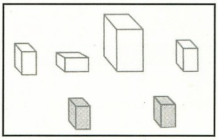
Itt láthatóak a működés sematikus ábrái :



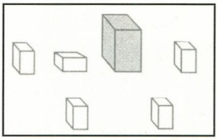
Bal- és jobb oldali hangszórók irányítják a hangot bal, jobb és középirányban.



A középhangszóró állandó szinkronban tartja a hangot és a beszédet a képernyővel.

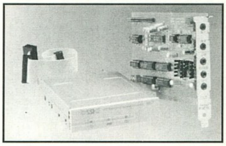


A hátsó hangszórók irányítják a hangot mélységben elölről-hátra és vissza.



A mélynyomó megteremti egy földrengés vagy robbanásmély morajlását.

Szintén térhatású hangzást eredményez az 525D surround sound dekóderkártya használata.



The ultimate 3D sound for 3D games

MINIMUM SZÜKSÉGLET

- min. IBM 386
- egy 3.5" vagy 5.25" hely a kártyának
- stero hangkimenet (hangkártya)
- Windows 3.0 - Windows 95
- ISA bus slot
- 2 MB hely a HDD-n
- EGA, VGA, SVGA vagy bármilyen Windows kompatibilis monitor

E-mail: Citizen@mail.datanet.hu
Honlap : www.datanet.hu/citizen

INFO

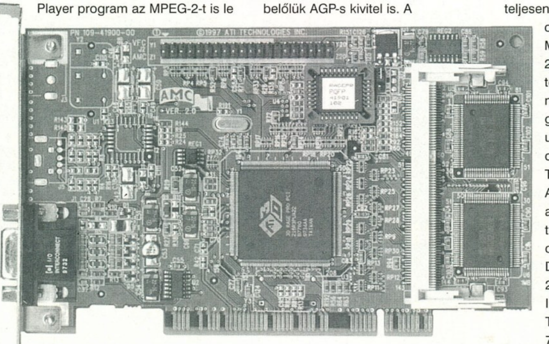
FORGALMAZZA:
CITIPRINT KFT.
1066 BUDAPEST,
Ó U. 46.
T : 111-2266,
131-2356

ATI újdonságok

XPERT@PLAY ÉS XPERT@WORK GRAFIKUS KÁRTYÁK

Néhány számmal ezelőtt adtunk hírt az ATI új fejlesztéseiről. Azóta tovább bővült a termékskála, megjelentek a legújabb ATI chippel szerelt videokártyák. A 3D Rage sorozat legújabb tagja a 3D Rage Pro egy magasan integrált 64 bites 3D-s grafikus chip, ami már az új szabványt, az AGP-t (Accelerated Graphics Port) is támogatja. A normál 66 Mhz-es buszsebesség mellett a kétszeres 133 Mhz-et is támogatja. Mind a két féle AGP üzemmódot ismeri, az „Execute" és a „DMA" módot is. A DMA módban a textúra adatok (adatcsomag) először a kártya framebuffer memóriájába töltődnek, majd onnan lehet azokat a képernyőre varázsolni, mint grafika. Ez sajnos megnöveli a framebuffer memória sávszélesség igényét, és lassítja az egész rendszert. Persze még így is sokkal gyorsabb tud lenni egy hagyományos PCI-os megoldásnál. Az Execute mód az AGP egyik speciális újdonsága. Ilyenkor a PC alapmemóriáját közvetlenül címzi a grafikus chip, azaz a PC alapmemóriájában tárolhatjuk a textúra adatokat. Ebben az esetben nincs szükség a textúrák framebuffer-ben való tárolására. A 3D Rage Pro 20 MB-nyi alaplapi memóriát tud közvetlenül megcímezni. Belátható, hogy ez mekkora előnyt jelent a ma elterjedt framebuffer-es megoldásokkal szemben. Az új chip-et természetesen nem csak AGP-s kártyákba építik bele, hanem hagyományos PCI-os kártyákba is (a piacon kevés még az AGP-t támogató alaplap).

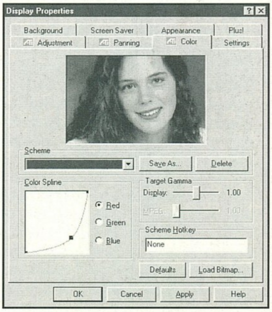
További újítás a DVD támogatás, ami félig szoftveres, félig hardveres megoldás. A kártyákhoz kapott ATI Player program az MPEG-2-t is le

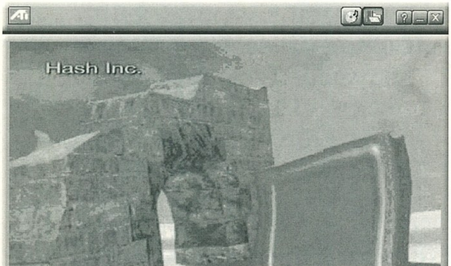


tudja játszani. Persze elég kemény „vas" kell alá, azonkívül a 3D Rage Pro is rendelkezik speciális DVD/MGEG-2 támogatással (nincs benne MPEG-2 dekóder, de besegít a dekódolásba). Egy nemrégiben szervezett egész napos sajtótájékoztatón az új ATI kártyákat működés közben is meg lehetett nézni. Itt egy 266-os Pentium 2 (Klamath) és benne egy AGP-s ATI kártya volt a bemutató darab. A 2x-es DVD-lejátszóról jövő jelet majdnem 100-osan tudta lejátszani, de néha azért icipicit megröccent a kép. Talán majd a 300-ason jó lesz. Ez most furcsán hangzik, de fél év múlva annak is lemegy az ára, és ha a hardveres dekóderek árát nézve mindezeket összevetjük, akkor igen biztató a dolog.

A két új kártya teljesítményre közel azonos, természetesen létezik belőlük AGP-s kivitel is. A felhasználói kört a hozzájuk adott szoftverekkel gyakorlatilag definiálták. A Work inkább felhasználói oldalról lett támogatva szoftverekkel: Simply 3D a MicroGrafix-tól, PhotoSuite az MGI-től, a WIRL 3D-s web-browser plugin a Platinum Technology-tól, és Zygote 3D modellek járnak hozzá. A Play egyértelműen a játék - multimédia oldalról: hozzácsomagolva kapjuk a Psygnosis F1-ét, az EIDOS Terracide-ját és kapunk mellé WIRL 3D-s web-browser plugin-t is. Otthoni kipróbálásra egy XPERT@Work kártyát kaptam. Sajnos ezen nincs TV kimenet - az XPERT@Play kompozit és SVHS kimeneteivel szemben. A kártyára 4 MB SGRAM-ot integráltak, ez a későbbiekben 2 vagy 4 MB-os memóriamodulokkal bővíthető. A magasabb felbontások ergonómikus képfrissítéssel jeleníthetők meg, igen nyugodt, kontrasztos képet produkál a kártya. Ezt a chip-be integrált 230 MHz-es RAM DAC-nak, és a 100 Mhz-es SGRAM-oknak köszönheti. A D3D-s tesztprogramok a régebbi ATI chip-ekhez képest igen erőteljes javulást mutatnak, valami még lehet a dologból.

A kártya és általában az ATI chipek native szoftver támogatottsága jelen pillanatban még szerény, de persze ott van a Microsoft D3D. És a leginkább érdekes D3D-s alkalmazások, a D3D-s játékok természetesen működnek rajta, sőt! Kipróbáltam párat, és elmondhatom, hogy teljesen jól futottakaz XPERT@Work-on. A miheztartás végett: Moto Racer, MDK, Wipeout 2097, Jedi Knight. A tesztkonfig egy manapság már közepesnek mondható gép (a gépem, és most lesz uprade-elve). P133 (2x66MHz-cel hajtva), 32 MB RAM, TSENG 6000 - ami helyett az ATI kártya volt benne a teszt alatt. Néhány D3D teszteredmény (ami persze csak saccográf eredmény): D3D benchmark: Fill rate: 23.76, Polygon Tp.: 257.62, Intersection Tp.: 2,98. D3D Twist fullscreen 640x480x16: 76 fps - D3D Tunnel fullscreen 640x480x16: 38 fps - MDK D3D performance test: 155. Az eredmények magukért beszélnek. A neten keringenek a hírek az ATI-s GLQuake-ről, persze abszolúte nem hivatalos forrásokból származnak, és hát nem lehet tudni, mennyi ebből az igazság. A sebességadatokat nézve akár igaz is lehet, bár ki tudja.

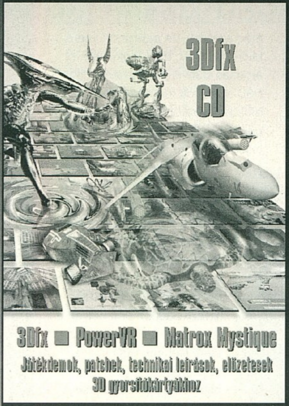




SAKMAN

FORGALMAZÓ:
AXICO KFT.
1074 BUDAPEST,
DOHÁNY U. 67.
TEL.: 352-8932
FAX.: 342-3255

Minden, ami 3Dfx



- 40 játszható játékdemo
- 25 voodoo-s játék patch
- 35 játékelőzetes
- a legfrissebb driver-ek
- technikai leírások
- installálási és beszerelési segítség
- screen saver-ek, képlopók, utility-k

Megrendelhető a PC GURU postacímén:
1399, Budapest Pf.: 701/765

HA NINCS KÁRTYÁD AZÉRT, HA VAN KÁRTYÁD, AKKOR PEDIG AZÉRT

GYORSULJ RÁ!!!

VIDÉKI ÉS BUDAPESTI
SZÁMÍTÁSTECHNIKAI ÜZLETEK
FIGYELEM!!!

VÁRJUK OLYAN ÜZLETEK
JELENTKEZÉSÉT, AKIK
TERJESZTENÉK A PC GURU-T
ÉS A CD GURU-T.

- KEDVEZŐ FELTÉTELEK!
- MAGAS TERJ. JUTALÉKOK

RÉSZLETES INFORMÁCIÓ,
TÁJÉKOZTATÓ A 137-0007,
VAGY A 291-8244-ES
TELEFONSZÁMON.

Mr. Joe Computer

Mr. Joe Computer
1074 Bp. Rákóczi út 68. G üzletház
Tel.: 351-09-(24,25,26,27) 113 mell.
Fax.: 342-13-99

Komplett konfigurációk összeállítása rövid határidőre
pl. TX Acorp USA alapl./ Intel 166 MMX / 32MB SDRAM / 2,1GB HDD / Tseng ET6000 2MB / 20x CD-ROM / SB 16 / 1,44 FDD / ház, bill., egér / 15" Digitális monitor.
194.000,-
Külföldi számítógépes szakfolyóiratok / Amerikai Angol, Német nyelven./ boltunkban megvásárolhatóak vagy előfizethetőek.
Klubtagoknak az 5-10%-os kedvezmény mellett a játékok otthoni kipróbálására is van lehetősége.
A fenti gép ára ÁFÁ-t nem, de 1+2 év garanciát tartalmaz.

STUFF R

Szeretettel várunk Lőrincen nyílt üzletünkben, ahol kedvedre válogathatsz a legújabb PC-CD játékok, utility-k, fantasy és kosaras kártyák között. Klubtagság esetén számtalan kedvezményben részesülsz, mint pl.:vásárlási engedmény, játék kipróbálási lehetőség, ajándék akciók, stb.

Címünk:
1181 Budapest, Margó T. u. 9.
(a piros **136**-os busz első megállója)
Tel: (0630)666-087

Nyitva: H, Sz, Cs, P:12-20 óráig
Szo, V: 10-18 óráig
Kedden: SZÜNNAP

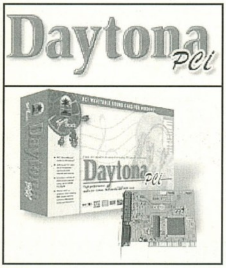
Turtle Beach újdonságok

Daytona PCI és Malibu Surround 64

Két új hangkártyával örvendeztette meg híveit a Turtle Beach. Mindkét hangkártya tartogat újdonságokat az előző generációhoz képest. Az egyik kártya a PCI busz kihasználására, a másik pedig a 3D-s Surround hangzásra lett kihegyezve.

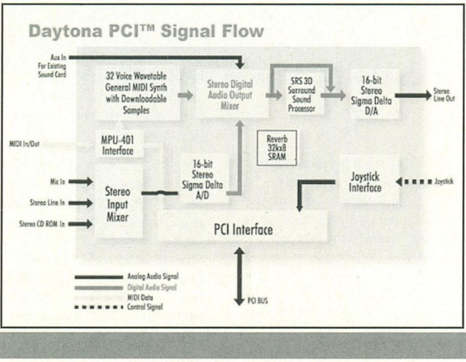
Daytona PCI

Az ISA buszos hangkártyák kora lassan leáldozóban van, legalábbis a kritikus felhasználási területen - a játékprogramok felhasználóinak körében. Ez látszik is, hiszen a nevesebb gyártók egyre másra hozzák ki saját PCI buszos hangkártyáikat. De miért jobb a PCI



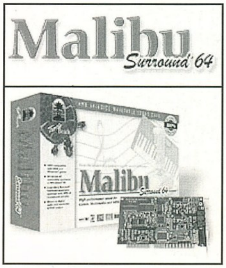
buszos hangkártya a normál ISA buszosnál? Ha ugyanúgy szól, akkor minek vegyünk újat? Nos a kérdés jogos - bár a válasz sok embernek evidens. Viszont sok felhasználó nem tudja, hogy az ISA buszos hangkártyák lassítják a rendszert - értékes processzoridőt igényelnek a működésükhöz (8 MHz-es a DMA csatorna az ISA buszon). Ezáltal lassítják a hangkártyát használó programok futását is. Ez sok esetben nem okoz gondot, de az előbb említett kritikus területen, a játékprogramok terén - ahol minden erőtartalékra szükség lehet - egyértelműen észrevehető a sebességcsökkenés, ami akár 10% is lehet. A Daytona PCI speciális „bus-mastering" vezérlése több, mint 100 MHz-el mozgatja az adatokat a PCI buszon mindamellett, hogy nem terheli a processzort. Mindezt persze Windows 95 alatt, a DirectSound segítségével teszi. A „megmaradt" processzorkapacitást rendszerünk a grafikára és a többi dologra tudja fordítani.

Az új hangkártya zenei képességei sem alábecsülendőek. Win 95/NT alatt DirectSound kompatibilis, DOS alatt viszont nem működik. A régi játékokkal való kompatibilitást persze meg kellett oldani. A kártya maga nem tud Blaster-t emulálni, viszont a meglévő hangkártyánkkal nem akad össze, tökéletesen együttműködik. A zenei hangzást a 32 csatornás DLS hullámtábla (wavetable) szintézis biztosítja, reverb és chorus effektekkel megtűzdelve. A sampling RAM maga a PC RAM-ja, amit 10 MB méretig használhat a kártya. Természetesen 3D-s SRS® 3D Surround hangzást is tud a kártya, amit a házimozi rendszerekből ismerhetünk. A hardware alapú, full-duplex felvétel és lejátszás a teljes sávszélességen lehetséges.

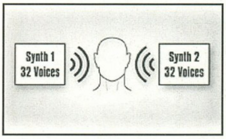


Malibu Surround 64

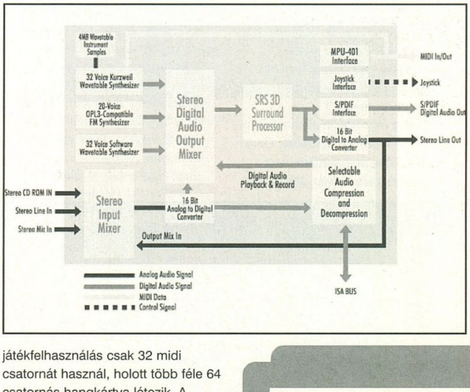
A másik újdonság a Malibu Surround 64 névre hallgató kártya.



Legfőbb erénye, hogy DOS alatt 100% Sound Blaster Pro kompatibilis. Windows alatt pedig igencsak bővelkedik a szolgáltatások



terén. A kártya tartalmazza mindazt, amit ma egy hangkártyától elvárhat az ember. A legendás, professzionális minőségű Kurzveil szintetizátorchip gondoskodik a wavetable hangzásról, mindezt 64 csatornán. A hangmintákat 4 MB-os ROM tárolja. A legtöbb midi file, vagy



játékfelhasználás csak 32 midi csatornát használ, holott több féle 64 csatornás hangkártya létezik. A Malibu Surround-dal a speciális VSL technológia segítségével midi lejátszáskor 32 csatorna helyett mind a 64 csatorna hangját hallhatjuk, így sokkal teltebb hangzást érhetünk el. Az SRS 3D Surround Sound hangzást ez a kártya is tudja. A digitális S/Pdif kimenetet a midizők, zenészek tudják elsősorban kihasználni, mivel jelveszteség nélkül rögzíthető a kártya jele egy külső eszközre. A hardware-es, full-duplex felvétel és lejátszás a teljes sávszélességen evvel a kártyával is lehetséges. A kártyához a Voyetra Software Suite szoftvercsomagot kapjuk: Voyetra MIDI Orchestrator™ Plus MIDI sequencer, AudioStation® 2 CD, WAV, MIDI media controller, AudioView™, MIDI Orchestrator™, Jam Grid™, Say It!®

Sakman

Nagyker:

Amecon Budapest Kft.
XI. ker. Brassó u. 83-85.
Tel.: 309-0044
Fax: 309-0045

Quake

AHOGY A NAGYOK JÁTSSZÁK... III. RÉSZ

Szerencsére most már szinte állandóvá válnak a Quake oldalak a PC Guru-ban, így a mostani szám egy különleges interjúnak ad helyet. A főszereplő Takács Kornélia, aki titulusát tekintve egyszerűen csak „Quake bajnok". Az USA-ban sorra aratja le a babérokat, többek között megnyerte a Női Quake bajnokságot az ATF-et. Szóval nagy örömmel vettük tudomásul, hogy bár az illető hölgy Los Angeles-ben él, magyar származású, illetve azt, hogy felkérésünkre szívesen nyilatkozott a PC Guru-ban is.

KORNÉLIA AZ AFT DÍJ ÁTADÁSÁN

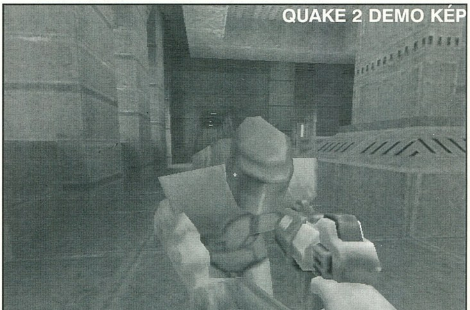
AFT

- Mesélj nekünk egy kicsit az AFT-ről, kik a legnagyobb ellenfeleid, mik voltak a díjak, mekkora népszerűséget kapott az egész tournament?

Idáig nem sok lánnyal futottam össze akik szinten játszottak Quake-et, úgy hogy nem tudtam, hogy mennyi jó, nálam jobb játékos van akiről idáig meg nem hallottam. Nyertem egy Pentium 200 MMX-et, egy SZUPER jó öntött vas Quake trófeát, id Anthology, Quake Mission Pack-eket, meg egy pár kis dolgot. (Trikók, dzseki, smink. stb.) Quake körökben elég népszerű volt, emlékszem ahogy hazaértem aznap este írtam a magyar srácoknak (A magyar Quake levél listán vagyok) és mindenki nagyon örült! :)

- Amerikában mennyire nagy a Quake őrület?

Itt nagyon nagy! Most Halloween-kor lesz a legnagyobb Quake esemény, egy bajnokság Dallasban. A Frag amire jelenleg 600 ember iratkozott fel. Én nem őrületnek hanem életstílusnak hívnám. Én egy Cyberathlete (cyberatléta) vagyok ami azt jelenti, hogy egy professzionális Quake játékos vagyok. Sok ember komolyan veszi ezt a játékot és mi sokat gyakorlunk és elég sok időt töltünk vele, mint például a profi sportolók. Nekünk ez a munkánk és a karrierünk. De rajtunk kívül van jó pár százezer ember akinek ez csak egy játék és nem veszik olyan komolyan.



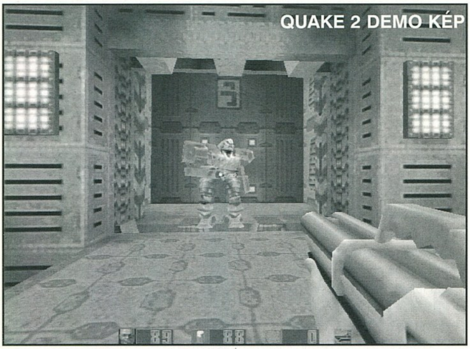
QUAKE 2 DEMO KÉP

- Szerinted a fiúk mindig jobb Quake-esek lesznek mint a lányok vagy az csak véletlen, hogy Tresh verhetetlen? Játszottál már vele?

Szerintem az, hogy valaki fiú vagy lány nem számit. Lehet egy lánynak is ugyanolyan vagy gyorsabb reflexe, mint egy fiúnak. Thresh ellen jatszottam a Siggraph '97-en. Emberek összemérhettek a Quake tudomanyukat ellene, én harmadik lettem a végen. (Döntetlen voltam az Unholyval.) A Thresh egy rettentő jó játékos de mindenki veszthet valamikor. A Fragen jelenleg lesznek az ország legjobb játékosai és majd meglátjuk, hogy ki fog nyerni. (Rengeteg izgalmas meccs lesz!)

- Egyáltalán miért nem lehet őt megállítani?

A Red Annihilationt megnyerte és ott megállíthatatlan volt, kérdés nélkül Ő a világ egyik legjobb játékosa, de majd meglátjuk, hogy a jövőben mi lesz.



QUAKE 2 DEMO KÉP

- Kell tehetség a Quake-hez vagy csak gyakorolni kell?

Hogy valaki egy jó Quake játékos legyen ahhoz szerintem a három legfontosabb dolog a következő:

Gyors reflexek, stratégia és hogy mennyire tudsz pontosan célozni. (Mozgó célpontra :)) A Gyakorlás nagyon fontos, például én mindennap gyakorlok egy pár órát, hogy formában maradjak és az új Quake játékosok minél többet gyakorolnak annál jobbak lesznek.

ROMERO

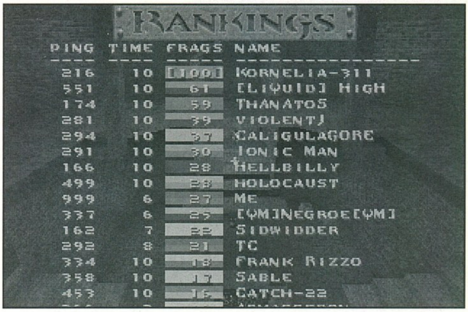
- Mindenki letöltheti Romero elleni küzdelmedet. Itt man-beating lett a vége, de tényleg ennyire esélytelen volt a dolog vagy csak jó formában játszottál? Egyáltalán mit lehet man-beating-nak nevezni?

Először a Romero ellen a CGDC'n játszottam ahol megnyertem az ottani bajnokságot és a nyertesnek volt egy esélye, hogy játsszon vele. A végeredmény 26-1 lett a javamra. Azóta játszottunk még egy párszor de idáig meg nem sikerült megvernie. Ő egy jó játékos de úgy látszik, hogy én egy picit jobb vagyok. A „man beating" azt jelenti amikor valakinek rendesen kiporolod a seggét. :)

MAGYAR DOLGOK...

- Magyarországon nagy vita megy a net-es és a LAN-on játszó Quake-esek között. A netesek szerint lamer dolog 450-es forwardspeed mellett játszani, hiszen túl gyors, irányíthatatlan a játék. A másik oldal szerint viszont nevetséges a 140-es ping (ez

KORNÉLIA KLÁNJÁNAK A 311-NEK A SKINJE



mondjuk olyan átlagosan jó, a helyi viszonyok mellett), illetve a 320-as forwardspeed. Így egyfolytában megy az anyázás, hogy ki a jobb. Neked mi a véleményed erről?

Szerintem a Quake a LANen a legjobb, nincs lag stb de én meg nem hallottam olyanról, hogy valaki 420 sebességet használt volna. (Mi az értelme?) A net-en is jó játszani (Én könnyen beszelek, itt kint van egy pár száz Quake szerver...) klán csatákat, ctf-et.

Többen kérték, hogy kérdezzem meg a véleményedet a camper-ekről. Szerintük a net-en a túlélés egyik legkézenfekvőbb módja a camper-e válás. Ezért hülyeségnek tartják az egész camperezést, győzz ha tudsz ez a lényeg. Szerinted?

Sajnos az 1 az 1 meccsbe általában elég sokan camper-eznek (Néhányan stratégiának hívjak) ami ellen néha nincs mit tenni. Általában ffa-n elég könnyű megölni a campert, mert azok szoktak "táborozni" akik nem olyan jók és azaz egyetlen reményük arra, hogy néhány frag-et szerezzenek.

EGYÉB

- Láttál már rohangáló Quake alakokat ha becsukod a szemed, esetleg álmodban? (nekem most ez a legújabb, gondolod, hogy ez már a vég?:))

(Úgy látszik kezdesz rászokni. :))

Sajnos igen, amikor hat órán keresztül játszom és hajnali háromkor észreveszem, hogy elszállt az idő elmegyek aludni. Akkor ha becsukom a szemem látom a Quake figurát amint fel-le rohangál a pályán ahol három órát töltöttem. Az egyik nagy meccsem előtti éjjel rémálmom is volt, idáig az volt a legrosszabb.

- Mit szólnál egy PC Guru Team vs. Korneliához:))?

Bármikor! :)

(Mármint ezt úgy értettem, hogy mi 5-en team módban, te meg egyedül. Aaa...inkább mégse elvennénk a kedvedet az egésztől, azt meg nem venném a szívemre:))

QW

- Miben különbözik a QW a normál Quake-től?

A fizika más, ha egy rakéta meglő akkor messzebbre és magasabbra repülsz. A pingek általában jobbak és nem olyan lag-es mint a rendes Quake.

- Milyen szervezése van a klán háborúknak? Itt is van rendes bajnokság? Melyik pályán rendezik ezeket?

Szoktak klán bajnokságok is lenni. A klánunk jelenleg jobb, mint valaha és alig varjuk a következő bajnokságot! :) Általában dm3-man szoktak lenni ami nem a legjobban egyensúlyozott pálya de méretre megfelel nyolc játékosnak.

- Hogyan lehet bekerülni egy klánba?

Megkérdezed az illető klán tagot, hogy keresnek e új társakat.

- Mennyire összetartó egy klán? (pl. a tiétek) Ismeritek egymást személyesen, vagy csak a net-ről?

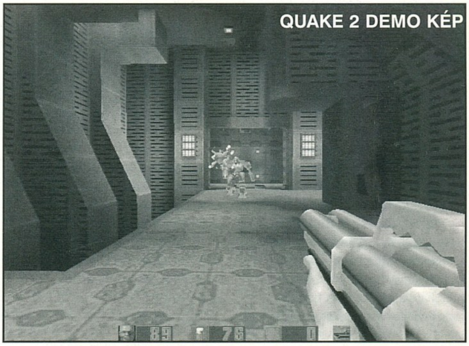
A mienk az egyik legöregebb Quake klán én tagja vagyok több, mint egy éve és még mindig van jó néhány alapító tagunk. (Dr Sleep, John Cash...) Mi nagyon összetartunk és jó néhányan megismertük már egymást személyesen is. Nekem a szobatársam és egy regi haverunk szinten a klánban van.

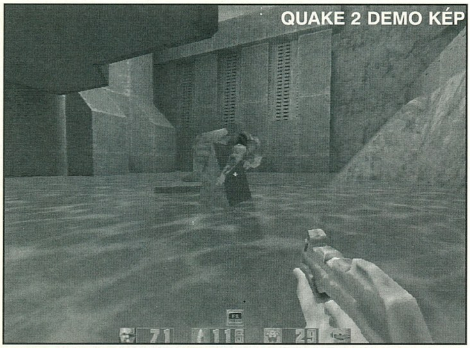
- Mit szólsz a Quake2 demo-hoz?

Ma kipróbáltam és elég sután éreztem magam benne. :) Sok minden jobbnak tűnik, mint Quakeben, például, az AI nagyon jó a szörnyek sokkal okosabbak, a textúrák nagyon szépek és az egész szuper.

- Akarsz valakit üdvözölni Magyarországon?

Igen! Az öcsémet Sanyit akit imádok és aki nagyon hiányzik, keresztmamámat, Erikáékat és a Magyar Quakes srácokat!!!


QUAKE 2 DEMO KÉP


QUAKE 2 DEMO KÉP

VÉGEZETÜL EGY LISTA KORNÉLIA EDDIGI VERSENYEIRŐL

Az első bajnokságom a **Computer Game Developers Conference-en** volt - Első helyezés.

All Felame Quake Tournament - Első helyezés.

Quake Con '97 - Nyolcadik helyezés.

Rocket Arena bajnokság - Első helyezés.

QOTH - (Második Női Quake bajnokság) Első helyezés.

Köszönjük szépen az interjút Kornélia, és hát sok szerencsét a Dallas-i Frag-en. (Mi szurkolunk neked:)

shoebaron
shoebaron@hotmail.com

AdLib

A PC HANGJAI VISSZATÉRNEK

A számítástechnika PC-s hőskorszakának kezdetén az IBM nem fektetett különösebb figyelmet a számítógép hangjaira, az uralkodó felfogás szerint a PC speaker bőven elegendő az esetleges hangjelzések visszaadására, hiszen az IBM PC nem játékgép.

A későbbiekben volt egy próbálkozás PC junior néven, de ez nem hozta meg a várt sikert, így szabaddá vált az út a PC hangzásvilágának javítására.

Az első cég az 1986-ban alapított ADLIB Multimedia volt, amely a PC-ből elfogadható hangokat produkált ami végre nem a PC speaker korlátolt lehetőségeihez volt szabva. 1987-ben kiadták a világ első PC-s hangkártyáját, az MSC 1-et. Az FM synthesys OPL 2 ipari szabvány volt, az AdLib hangkártya pedig, évekkel megelőzve a többi hangkártyát, a PC-k tartozéka lett. Az OPL 3 szabvány – amely szintén AdLib szabadalom – az 1991-ben megjelent AdLib Gold hangkártyában lett először felhasználva, és azóta is megtalálható az összes hangkártyában. A demok mind a mai napig – főleg a 64K kategóriában – szintén a jó öreg FM synthesys-t használják.

Az AdLib cég 1991-től chip tervezéssel és egyéb kártyák pl. grafikus és hálózati kártyák tervezésével foglalkozott. A hangkártya piacra 1996-ban tért vissza teljes termékskálával, amely lefedi az összes multimédia eszköztárat, a video megjelenítéstől a hangkártyákon és midi billentyűzeten át egészen a hangfalakig.

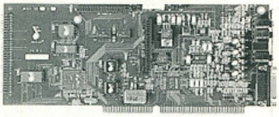
ADLIB HANGKÁRTYÁK

A cég több mint évtizedes tapasztalata a hangkártya-gyártás és fejlesztés piacán lehetővé teszi a magas színvonalú, de ugyanakkor elérhető árú hangkártyák tervezését.

Az új kártyák kifejlesztésében elsődleges szempont volt a lehető legjobb ár-teljesítmény elérése, a legfrissebb technológiák felhasználásával. Az összes hangkártya megkapta a designed for WIN95 minősítést, így a kártyák teljesen PnP kompatibilisek.

MSC 32 WAVE PNP

Az első átütő sikert a cég az 1996 végén bemutatott MSC 32 Wave PnP érte el, amely a wavetable-lel rendelkező hangkártyák közül az első amely egy



Sound Blaster 16 árszintje alatt van. A kártyán Crystal CS 4236 FM chip és Adlib AW-1000 Wave chipset található 4 Mbites sample ROM-mal, amely tartalmaz 128 hangszert valamint 80 dobot. A kártya 3D Sound hangzású és MPC3 kompatibilis.

ASB 32 ÉS 64 WAVE 4D IDE

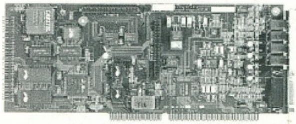
Az 1997-es év elején bemutatott ASB szériában a minőséget tovább sikerült emelni a felhasznált technológiai újításoknak köszönhetően.

Az AdLib által szabadalmaztatott Quad-Direct 4D technológia segítségével az ASB sorozatú kártyák Home Theater hangot adnak vissza 4 hangszóró támogatásával. Minden egyes kártya kitűnik alacsony zajszintjével, amely kellemes meglepetés a sistergő hangszórókba már belefáradt fülű zenekedvelőknek. A minőség nemcsak a hangzást, hanem a kártya tervezését és kivitelezését is jellemzi. Az ASB széria a világon az egyetlen hangkártya család amelyet négy rétegű nyomtatott áramköri lap technológiával készítenek. A gyártó által vállalt 2 év garancia szintén a kártyák minőséget hivatott hangsúlyozni.

Az ASB 32 Wave 4D IDE a család kisebbik tagja, amely a cég ajánlása szerint magasszintű otthoni vagy munkahelyi alkalmazásokhoz készült. Az ASB 32 4D IDE Full Duplex 16 bites HI-FI, DIRECT SOUND magasszintű hang visszadási képességgel.

Ezen a kártyán az FM chip szintén a Crystal 4232-KQ, a wave chipset a DREAM SAM 9233-asa és a hullámtábla szintén DREAM GMS94080, amely 32 Mbit-es. A kártya hardveresen MPU-401, AdLib és AdLib Gold, valamint MPC 3 kompatibilis. Felvételt és lejátszást 5 kHz-től 48 kHz-ig készíthetünk, mind mono, mind sztereo módban szimultán, a túlmintavételezés 64 szeres. A hangokat tömöríthetjük ADCM segítségével.

A kártyában beépített General



Midi és Wavetable 190 hangszert, 107 dobot, valamint 46 effektett tartalmaz, amelyek 32 polifonikus és Multi Trimbal hangzásban szólalhatnak meg. A bővítést a Cyber RAM csatlakozó teszi lehetővé, így további hangszerek letölthetők a RAM-ba. Az AdLib DSM (Download Sample Mode) lehetővé teszi a Roland GS és Roland Sound Canvas üzemmódot. Az ASB 32 Wave 4D IDE természetesen Fat Man ajánlás kompatibilis, tartalmazza a standard dual joystick portot, valamint kimenetet 4 hangszóró számára.

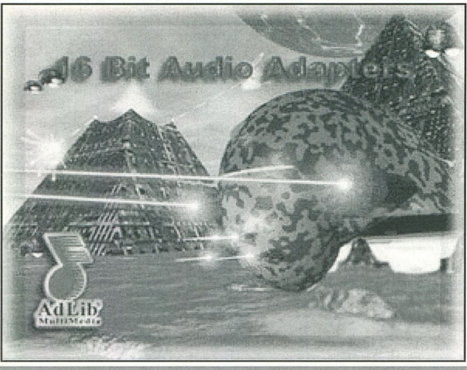
A kártyán található EIDE csatlakozón keresztül bármilyen ATAPI kompatibilis eszköz csatlakoztatható a számítógéphez. Az AdLib Media Connector segítségével a kártyát további AdLib kiegészítésekkel (pl. FAX, ISDN adapter stb.) bővíthetjük.

A nagyobbik testvér az ASB 64 4D IDE már a professzionális felhasználók igényeinek legmesszemenőbb figyelembe vételével készült, így rendelkezik minden jó tulajdonságával a kisebbik testvérének és még plussz hangszerekkel valamint effektekkel.

Ezen a kártyán DREAM GMS9616080 és GMS961601 64 Mbites Sample ROM található. Az ASB 64 4D már alapkiépítésben 225 hangszerrel 120 dobbal, valamint 48 effekt hangzással van felszerelve, s 8 dob készlet pluszban tartozik a kártyához. A legjobb hangzás 4 hangszóró használatával érhető el, ekkor domborodik ki a 4D hangzás, számos játék és zenei programot szinte új tartalommal tölt meg a hangok tökéletes térbeli hangzása.

Természetesen ehhez és valamennyi kártyához is ingyenes a driver upgrade, s járnak hozzá a következő szoftverek: Adlib Audio Rack, Blue Ribbon-Easy Keys Lite, Super Jam, Sound Track valamint Twelve Tone Cakewalk.

hardware@sved.hu



INFO

NAGYKERESKEDELEM:
SVED RT.
BP. 1143 HUNGÁRIA KRT. 67.
TEL.: 222-0133

Német szótanító CD-ROM

Pc Suli - ZombieSoft-tól

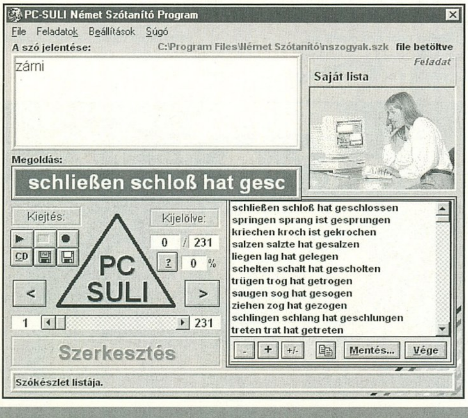
Nem mondhatjuk, hogy a ZombieSoft házatáján a babérjaikon ülnek a fejlesztők, hiszen a 97/6-os számban az Angol Szótanító CD-ROM megjelenésekor megemlített Német Szótanító CD-ROM máris elkészült. A debütálása a Compfair '97-en volt, így mire e sorokat olvassátok, már minden terjesztőhöz valószínűsíthetően eljutott (vagy lehet, hogy már rég használja is valamelyik kedves olvasónk).

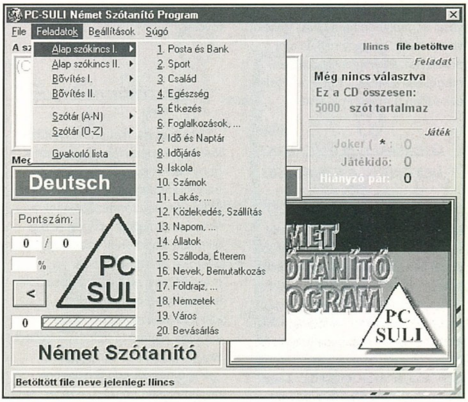
A Német Szótanító CD-ROM egy új terület a fejlesztő cég számára, hiszen két (több) angol nyelvoktató CD-ROM megjelenése után volt némi alap az Angol Szótanító CD-ROM megjelentetéséhez. De mi a helyzet a némettel? Nos az oktató CD-ROM még várat magára, de a szótanító anyagot az angol mintájára össze lehetett állítani németül is, és ebből született a Német Szótanító CD-ROM. A témakörök most is a mindennapi élet témáit dolgozzák fel. A CD-re felkerült 5000 német szó felöleli azt az átlag szókincset, amire a mindennapok párbeszédeiben szükségünk lehet. Az alap szókincsek menübe bekerültek még további – külön témakörbe nem besorolható – szavak is. A bővítés menübe a rendhagyó igék és a speciális számítógépekkel, számítástechnikával kapcsolatos kifejezések is helyet kaptak. A teljes szókészletet elérhetjük ABC sorrendbe szedve is. Ha akarjuk, akkor csak az „A" betűvel kezdődő szavakat gyakorolhatjuk (vagy bármely más betűvel kezdődőt is). A gyakorlólistát (rontott szavak) szintén itt hívhatjuk elő.

Az alapfelállás nem változott, a program még mindig nagyon játékos. Úgy próbál tanítani, hogy eközben az ember ne érezze a súlyát a dolognak. A jó és rossz válaszokhoz különféle virtuális „oktatók" képeit rendeli a program, „akik" természetesen méltatják is produkciónkat. A rossz válaszoknál grimaszolnak vagy a fejüket fogják, míg a jó válaszoknál elismerően mosolyognak. Ha megfelelő teljesítményt érünk el, jutalmunk egy párfelismerős játék (matchbox). Ez 20 jokerpont után kerül a képernyőre.

A fejlesztők nagy hangsúlyt – és igen sok munkát – fektettek a Help-rendszer megalkotásába. Gyakorlatilag minden helyzetben

kérhetünk helpet, akár a program kezelésébe keveredtünk bele, akár a formai részeknél akadtunk el. Egy dolgot nem tud a Help, helyettünk megoldani a feladványokat. Ezeket természetesen továbbra is nekünk kell megoldanunk. Persze ha az





ember oktatóval tanul, akkor mindig ott a segítség. A program erre is kínál megoldást. A Feladat Paraméterek-nél igen sok könnyítést-nehezítést állíthatunk be. Kiírathatjuk a programmal a keresett szó hosszát (kipontozás), első x vagy utolsó x betűjét, a magán vagy mássalhangzóit, esetleg csak hangról kell felismerni (a szót magát nem látjuk) stb. A fejlesztők külön felhívták a figyelmemet egy könnyítéskombinációra, amivel a Die-Der-Das névelőket kitűnően tudjuk gyakorolni. A paramétereknél beállítjuk a csak főnév feladását és beállítjuk, hogy a szó első három betűje hiányozzon. Ilyenkor megjelenik a német főnév és a magyar jelentése, csak az a fránya három pont látszik az elején. A gyakorlólista itt is a rontott szavakat „gyűjti", amit bármikor újra és újra elővehetünk.

A beépített szókészleteket átszerkeszthetjük (File/Szerkesztés), módosíthatjuk valaminek a jelentését, esetleg bővíthetjük a lehetséges jelentéseket, valamint saját szavakat (kifejezéseket) is felvetethetünk a listába. Ha a CD-n van hangfile az adott szóhoz (kifejezéshez), akkor a CD ikonra klikkelve a program „kimondja" azt, ha nincs akkor viszont nekünk kell digiznünk (mikrofon szükséges hozzá). A pont ikonra klikkelve felveszi a gép a hangunkat, a háromszöggel lejátszhatjuk azt. Ha megfelelőnek találjuk, akkor a lemezikonnal el is menthetjük a winchesterre. Ha használni akarjuk a saját szókészletet, akkor minden újraindításkor be kell azt tölteni.

Ugyanebben a menüben elérhetünk egy fordítási funkciót is. A „szó jelentése" mezőt ki kell törölni, a megoldás mezőbe be kell írni a keresett szót, és enter után a program rákeres. Ha a CD-n talált magyar megfelelőt hozzá, akkor a „szó jelentése" mezőben megjelenik a fordítás. Ez az igen ötletes dolog gyakorlatilag extra szolgáltatás, de mivel könnyen megoldható volt – a CD adta a dolgot –, ezért a fejlesztők megcsinálták.

A tartalom mellett a forma is sok extrát kapott. A feladványokhoz tartozó kísérőfotók nagy része teljesen új lett, többségük jellegzetesen német hangulatú. A hangok szintén jók lettek (pl. a virtuális tanárok kommentárjai), és igen modern kísérőzenét is kapott a program. Mindent egybevetve bíztató a dolog, színvonalát tekintve folytatja a PC Sulis hagyományokat (jó színvonal, megfizethető áron).

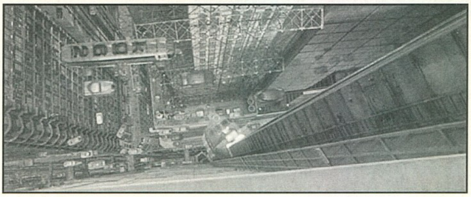
Sakman

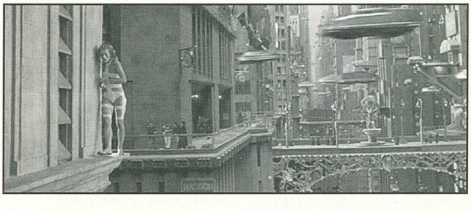
INFO

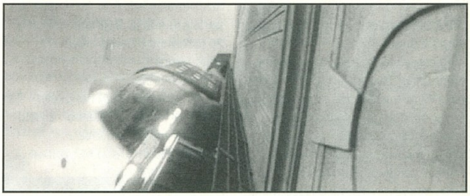
Kiadó:
Pc Suli - ZombieSoft
Tel.: 282-1449
06-20-554-048
zombie@ludens.elte.hu

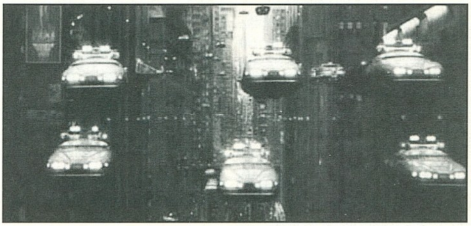
Más

VÉLEMÉNYÜNK ERRŐL, ARRÓL









A Magic helyét ez az új rovat veszi át, melyben ha a Guru stábból valaki olvas, lát vagy hall valami érdekeset, s véleménye van róla, megosztja veletek... hogy ne üljetek állandóan a monitorok előtt.

GRAHAM HANCOCK: ISTENEK KÉZJEGYEI

Ez az érdekfeszítő könyv egy különleges utazás a múltba, mely egyben a történelem legalapvetőbb elméleteit kérdőjelezi meg. Az író szerint ugyanis nagyjából i.e. XIV. évezredben (!) létezett egy magas tudományos szintű civilizáció, melyet globális katasztrófa pusztított el. A könyv elvezeti az olvasókat Peruba, Bolíviába, a távoli Andokba, Mexikóba és az ókori Egyiptomba, hogy bebizonyítsa hihetetlennek tűnő elméletét. Az író maga érvel elmélete mellett és ellen, mintegy hajtva magát újabb és újabb bizonyítékok keresésére, amelyeket úgy tűnik meg is talál. Megdöbbentő dolgok derülnek ki néhány XV. századi térképről, a Nacza-fensík legendás vonalairól, a Titicaca-tóról, a Nappiramisról, az Ozirisz-számokról, a gizai nekropoliszról, a Nagy Piramisról és rejtélyes Szfinxről is. Miközben betekintést kapunk az ókori népek mitológiájába, hiedelemvilágába, kultúrájába, olyan tudományos fogalmakat is megismerhetünk, mint az ekliptika vagy a precesszió.

Aki elolvassa ezt a könyvet, bizonyosan el fog gondolkodni, talán utána is jár néhány dolognak, ha kételkedik a tudományos fejtegetésekben. Azután ledöbben, és elolvassa újra! Graham Hancock munkáját csak ajánlani tudom mindenkinek, akit érdekel múltunk és jövőnk.

Lily

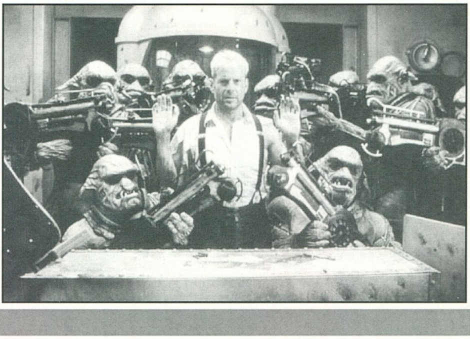
AZ ÖTÖDIK ELEM

Az európai filmrendezők közül kevesen kapnak lehetőséget arra hogy bebizonyítsák az amerikai nagyközönségnek mire is képesek. Ekkor jön egy rendező, akinek a filmes szakmában minden eddigi alkotása alapműnek számított és amerikai pénzből, francia mentalitással elkészítette élete talán legrégebben megálmodott kisregénye alapján (15 éves korában pattant ki az ötlet a fejéből) az ÖTÖDIK ELEM című filmet.

A rendezőt Luc Bessonnak hívják. Akinek nem jut eszébe semmi e név hallatán, annak talán segít a rendező filmográfiája (Metro, A Nagy Kékség, Atlantis, Nikita, és a Leon a profi). Filmes életében mindvégig jelen volt egy zeneszerző, kinek nevére ugyancsak érdemes odafigyelni. Az úriembert Eric Serranak hívjak, és Bessonnal egyetemben most neki is valami új stílusút kellett komponálnia, amikor megírta élete első sci-fi zenéjét.

Arra a választ, hogy mit sikerült kettejüknek összehozni, természetesen a közönség fogja megadni, de amiben már most biztos vagyok, senki nem lesz közömbös a filmmel szemben. Ezzel az alkotással elkészült a 90-es évek BRAZIL-ja; a képek, a zene, a színészek tökéletes együttese. A sci fi most újra elérte csúcspontját. Az ötödik elemben eddig talán sosem látott egység alakult ki; a párbeszédek fantasztikusak, a látvány minden igényt kielégítő, s mégsem veszi el az ember figyelmét Luc Besson történetéről. A francia rendező ismét úgy mesél, mint senki más, kihasználva azt a lehetőséget, hogy most végre nem jelentett gátat a pénz, és a leghíresebb díszlettervezővel, jelmeztervezővel, ... készíthette el filmjét. A történetről igazából nem szeretnék írni, mindenki nézze meg a filmet, próbáljon a sorok között olvasni és garantálom, elégedett lesz. Luc Besson filmje jóval több, mint amire először gondolsz. Gyönyörű, okos és egyszerűen tökéletes. Nézd Meg!!!

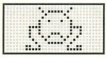
Sasa



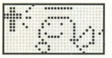
Tamagotchi

VIRTUÁLIS HÁZIÁLLATOK

Mi is az a virtuális háziállat? Az emberekben már időtlen idők óta él az állatok, a természet szeretete. Mai



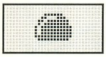
világunkban pedig fokozottan vágyunk egy olyan társra és barátra, akiről gondoskodhatunk, akivel játszhatunk és akit szerethetünk. Sokan nem engedhetik meg maguknak, hogy mindezt az örömet egy élő állat



tartásával megadják maguknak, ám megérkezett a megoldás, a virtuális kedvencek formájában. Ezek a lények egy tojásnál is kisebb kulcstartóban laknak és létük, sőt fejlődésük iránya is csak gazdájuktól függ. Gondolhatjátok, az

ötlet világsiker.

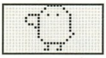
Hazánkban még nem túl ismert a Tamagotchi, de szerintem ez pusztán idő kérdése. Az biztos, hogy az eredeti japán Tamagotchit gyártó Bandai cég, már nem tud lépést tartani a kereslettel. Természetesen a világ nem áll meg, s az alapvető dolgok nem változnak. A Bandai cég sikerét látva fergeteges sebességgel több klón is a világpiacra került. Az ár szempontjából jóval kedvezőbb "másolatok" pedig



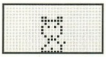
korántsem jelentenek rosszabb minőséget. Sőt. Az általam tesztelt Dinkie Pingvin több új funkciót is tartalmaz.

A Dinkie család tagjai már megjelenésükben is különböznek a tojás alakú Tamagotchitól és ez még csak a kezdet. A kulcstartóban nevelkedő állatoknak fajtájuktól függően (dínó vagy pingvin) változó igényeik vannak. Mindkét faj étlapja igen változatos, nem merül ki kaja és nasi választékban.

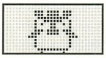
A pingvinednek adhatsz halat, pizzát, almát, dinnyét, fagyit vagy tésztát (a lányom szerint ez utóbbi leves). Tulajdonképpen megkísérelheted egy vegetáriánus pingvin felnevelését is, de ezt még igen fiatal korban el kell kezdened, ha sikereket akarsz elérni. Jellemzően a felnőtt példányok szinte csak halat és fagyit esznek, bár esetenként elfogadnak mást is. A lámpaoltás ennél a lénynél is ajánlatos, lefekvéskor. Új lehetőség azonban, hogy kedvencedet simogathatod! A játék



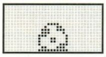
pedig nem arról szól, hogy el kell találnod, merre fordul kedvenced, hanem a közismert kő-papír-olló játék virtuális formája. Így aztán a kis pingvin igazán akkor örül, ha ő nyer, bár az is boldoggá teszi, hogy egyáltalán foglalkozol vele. A Dinkie család tagjait tanítani is lehet! Minden korban képezheted őket, a legbutábbak E, míg a legokosabbak A minősítésűek. A fürdetésre



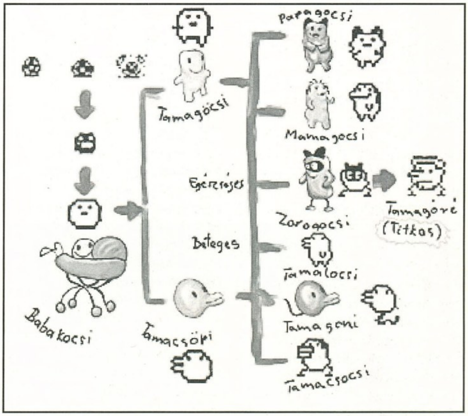
természetesen náluk is szükség van, hiszen a Dinkie-k is bepiszkolják magukat, méghozzá igen látványosan. Újdonság még a légkondi beépítése. Igyekezned kell nagyjából azonos hőmérsékleten tartanod kedvenced lakóhelyét, mert



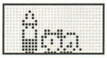
megfázhat vagy hőgutát kaphat. A dínók és a pingvinek más hőmérsékletet szeretnek! Végezetül ha kedvenced megbetegedne, adj neki szurit! Összegezve tapasztalataimat elmondhatom, hogy mind az eredeti Tamagotchi, mind a Dinkie verzió sok



törődést igényel. A Bandai verzió átlagos egyedei csak akkor csipognak, ha már nagy

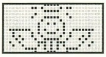


gond van (az elkényeztetett kedvencek sűrűbben), míg a Dinkie gyermekek jeleznek minden velük kapcsolatos eseménynél. Mindkét típus igényli a törődést, a gondozást,



a szeretetet. A legfontosabbat majdnem elfelejtettem, természetesen ha kedvenced valamilyen oknál fogva elhagy téged, egyetlen gomb megnyomásával új állatkát kelthetsz életre, akin kipróbálhatsz más nevelési elveket is. A kifejlett lény alakja ettől függően változhat!

Csak nem tudok nyugodni ezzel a témával kapcsolatban, valahogy hozzám nőtt. Az első kedvenc sajnos nem élte túl a mandulaműtétemet és idő előtt elhalálozott. Jelenleg a második Tamagotchit nevelem, közösen a családommal. A mi kis Ginjirtochink már tizenkilenc éves és bár nem túl fiatal, remekül van. Vele együtt ideiglenesen neveltem egy Dinkie Pingvint is. Elmondhatom, a két kedvenc egész másként viselkedik, akárcsak egy kutya vagy egy macska. Az emberek állatszeretetét ismerve, nyugodtan vehettek akár több ilyen kütyüt is, mert mindegyik típus, sőt azon belül csaknem minden lény, másként viselkedik. Mondjuk már kettő is minimum napi



egy óra elfoglaltságot jelent, de megéri. Ha kedvet kaptatok újabb háziállat beszerzéséhez, az MMP-ben rengeteg Dinkie Dínó és Pingvin vár szerető gazdára, kedvező áron. Sőt az érdeklődők bővebb információt is találhatnak a cég honlapján: www.tvnet.hu/MMP.

Lily

INFO

INFORMÁCIÓ:
MULTI MÉDIA POINT
1075 BUDAPEST,
MADÁCH I. ÚT 2-6.
TEL.: 322-8208
FAX: 322-4027

Tuning

ERRŐL, ARRÓL

Hali minden Guru-olvasónak!

Hát először is, mikor ezt a cikket olvassátok, addigra lezajlott a világszerte élénk érdeklődéssel övezett verseny, a Leggyorsabb Játékgép, és a Tuning Olimpia. Eredményeket közölni nem tudok, mert a cikket október 10-én írom, az eredményhirdetés pedig október 24-én lesz.

Nagyon sokan jelentkeztek, főleg a Tuning Olimpiára. A mai eszemmel lehet, hogy másképpen kellett volna kiírni a versenyt, de most már mindegy. Talán jövőre is szervezünk valami hasonlót. Egészen meglepő nevezések is érkeztek, szinte hihetetlen eredményekkel, majd meglátjuk. Mindenesetre sok haszna volt az egésznek, többek között az is, hogy felkeltette a versenyszellemet, mert mint tudjuk, a világot a türelmetlenség, és az elégedetlenség viszi előre. A két verseny felkeltette a Roxy-Rádióban dolgozó számítógép-, és Internet barát D.Zs. figyelmét, és együttesen elhatároztuk, hogy kb. november 1-vel minden kedden este 9 órától interaktív internetes számítógépes műsort csinálunk. Ajánlom szíves figyelmetekbe. A Roxy-Rádió a 96.4MHz-es URH sávban fogható, főleg Budapesten, de ha vidéki vagy, és van Internet elérésed, akkor a http://www.euroastra.com-on található linkkel, a Real Audio Player segítségével on-line hallgathatod.

MOST PEDIG ELNÉZÉST KELL KÉRNEM

Hogy miért? Hát azért, mert a szeptemberi számban azt írtam, hogy az Intel 166MMX procik mindegyike kitűnően tuningolható. Hát ez sajnos nem igaz. Mentségemül szolgáljon, hogy általam teszteltek tényleg kitűnően tuningolhatóak. Kiderült azonban, hogy gyártási helytől függően az egyes sorozatok másképpen viselkednek. Egyes sorozatokból, így pl. az SL 27 K sorozatú példányokból az Intel kiirtotta a háromszorozási lehetőséget. Most már jobbára csak ez, illetve hasonló tulajdonságú procik kaphatóak. Hogy mit jelent ez? Nagyon rosszat. Míg a rendesen viselkedő példányok kifogástalanul mennek 225, egyes források szerint 250MHz-en is, addig a kiherélt példányok maximum 2.5x83, azaz 189MHz-en mehetnek. Ez se rossz, de azért...Szóval mégegyszer elnézést kérek azoktól, akik becsapottnak érzik magukat.

Nem vigasztalásképpen mondom, de az Intel Pentium 233MMX-ekkel is lehet szívni, nem is keveset. Hol vannak a régi szép idők, mikor mindegyik ment 300MHz-en...

A napokban módomban volt válogatni, hát bizony 20db-ból mindössze 4 db-ot sikerült találni, amelyik hibátlanul ment 300-on. Volt olyan, amelyik még életjelet se adott. Úgy látszik, az Intel már sokkal jobban odafigyel, sajnos.

ISMÉT MÁS

Most már majdnem mindenhol kizárólag 20-24-szeres CD meghajtókat lehet kapni. Kíváncsi voltam, hogy a 20x max., illetve a 24x max. feliratok mit takarnak. Elhatároztam hogy letesztelek két típust. A gondolatot tett követte. Rendkívül érdekes eredmények születtek. A két tipus a Panasonic CR 585-B, Illetve a Pioneer DR-511 típus volt, mindkettő max. 24-szeres, leírásuk szerint. Az alaplap egy noname FX chipsetes, Intel Pentium 100-as, csak himem.sys.

Az eredmények

Panasonic CR 585-B

PIO mode auto
minimum: 1550kb/sec
maximum: 2473kb/sec
átlag: 2011kb/sec

PIO mode 4
minimum: 1620kb/sec
maximum: 3460kb/sec
átlag: 2540kb/sec

Pioneer DR-511

PIO mode auto
minimum: 1814kb/sec
maximum: 2440kb/sec
átlag: 2127kb/sec

PIO mode 4
minimum: 1795kb/sec
maximum: 3621kb/sec
átlag: 2708kb/sec

A tesztprogram a Chip CD-n található cderr.exe nevezetű program volt, a lemez pedig egy 640Mb adatot tartalmazó CD. Mi ebből a tanulság? Érdemes a CD meghajtót a létező összes PIO módon kipróbálni, függetlenül attól, hogy a BIOSZ minek ismeri fel.

A Macroda KFT szívességéből ezúttal hosszabb időre kaptunk egy Asus P2L97 típusú Pentium II. alaplapot, a melyik tartalmazza az AGP kártyahelyet is. Megkaptuk hozzá a Riva-128 alapú 2D-3D AGP videovezérlőt is. Az alaplap a legújabb fejlesztés, nincs rajta egy jumper sem, mindent a BIOSZ-ból lehet állítani. Tudja a 75, és 83MHz-et is. Kizárólag SDRAM-ot fogad, abból viszont 3 db-ot. Szóval kultúrált egy darab. Beszerkesztettem egy Pentium II. 266MHz-es processzort 512 kb cache-el, 4x83=azaz 332MHz-en. A gép gyönyörűen dorombol, ismertetek néhány teszteredményt.

Intel Media Benchmark

Overall: 434.89
Video: 375.32
Image Processing: 1456.58
3D Graphics: 568.80
Audio: 559.77

Performance test v1.3 Windows 95 alatt mérve:

Pentium Pro 200= 100
Pentium II. 332= 250

Landmark 2.0

CPU: 2103.37
FPU: 5369.85
Video: 59.870

Ziff-Davis SpeedRate:

Pentium II. 332= 1284
Pentium Pro 200= 866

Memory Timing /PC-Config szerint/

Cache 1st level: 2.386.600 kb/sec
Cache 2nd level: 1.908.800 kb/sec
Memory: 281.800 kb/sec

Szóval, nem kispálya. Ami azt

illeti, itt kopogtatnak a 300MHz-es példányok is, szeretnék egyet megnézni 4.5x83MHz-en.....

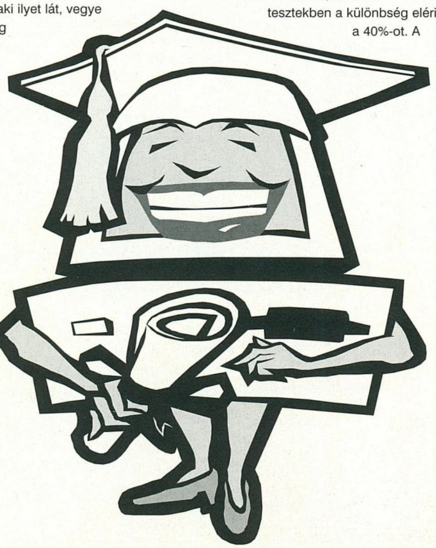
ISMÉT MÁS

Alaplapot cseréltem, ha valakit érdekelne. Megváltam az Asus TX97-E-től, kipróbáltam a legújabb Tyan Titan Turbo-2 alaplapot. Természetesen TX chip-szetes, 512kb külső cache.

Nem rossz. Alapban tudja a 75, és 83MHz-et, a core feszültség pedig állítható egészen 3.5V-ig. Tuningolásra ideális. 6 db SIMM, és 2 db SDRAM foglalat található rajta. Abszolút üzembiztos, a Tyan szervekhez ajánlja, nekem nagyon bevált.

ÉS ISMÉT AZ SDRAM-RÓL

Sokan írnak, telefonálnak kétségbeesve, hogy az eddig EDO ramokkal kitűnően működő konfiguráció SDRAM-mal el se indul, fagy, bizonytalan. Mi tehát a teendő? Addig nem szabad a bevált ramokat kicserélni, amig biztosak nem vagyunk abban, hogy az SDRAM-mal is biztonságosan működik. Pentium MMX 300MHz-en kitűnően megy sima EDO ramokkal is, persze, SDRAM-mal gyorsabb, de rossz minőségű SDRAM-mal semmilyen. A másik dolog pedig, hogy a gagyi alaplapba beleteheted a világ legjobb SDRAM-ját, attól az jobb nem lesz. Miután a Gold Star cég nevet változtatott, felbukkantak az LG típusjelű SDRAM-ok, ha valaki ilyet lát, vegye meg nyugodtan, mert a fentebb említett Pentium II. ilyenekkel működik, hibátlanul.



Ezektől eltekintve a hardver-fronton nagy a csend. Az árak stabilizálódtak, a változás mindössze néhány száz forint. Egyedül a monitorok ára ballag szépen, egyenletesen felfelé. Aki monitort akar venni, szerintem most tegye, mert lehet, hogy karácsony tájékán már 20%-al is magasabbak lehetnek az árak.

A 486-os processzorok kezdenek eltünedezni, úgyszintén az alaplapok is. Már csak használtként fordulnak elő, az igény is csökken irántuk. Ez annál is inkább érthető, mert az IDT kihozta a nagyon olcsó, Pentium kategóriájú prociját, melynek neve IDT WinChip C6. Én még nem láttam, de amit olvastam róla az azt bizonyítja, hogy a tisztes középmezőny tagja lesz. A gyár nem titkolt célja éppen ez volt, az anyagilag kevésbé elengedett vásárlóréteget célozták meg. Egyszerű, kerámiatokos kivitel, és ami nagyon érdekes, rendkívül alacsony, mindössze 10W fogyasztású. A proci alig melegszik, állítólag mindennel kompatibilis, bármilyen régebbi alaplapban működik, függetlenül attól, hogy a BIOSZ minek ismeri fel. Az összehasonlító tesztek szerint kb. 5-10%-kal lassabb, mint az Intel Pentium 200MMX, az MMX tesztekben a különbség eléri a 40%-ot. A Pentium 200-sal egyenértékű IDT proci ára valahol tízezer forint körül jár, ami

nagyon jónak mondható. A gyár jövő év elejére tervezi a 300MHz-es kivitelt, mely tartalmazni fog 256kb külső cache-t is.

Sok a baj viszont a Cyrix M2-vel. A gyár visszahívogatja az eladott procikat, mert mindenféle bajok vannak. Bővebbet nem tudok, ezek a hírek járnak. Az AMD házatáján se megy minden zökkenőmentesen. Nem tudták teljesíteni az előirányzott gyártási, és értékesítési terveiket. Ami engem illet, most, hogy láttam az Intel Pentium II. teljesítményét, egyre inkább megerősödik bennem az az érzés, hogy az AMD célja, mely szerint versenytársat állít a Klamath-nak, nem vált be. Valószínűleg az AMD is érzi ezt, ezért sürgősen nekiláttak az AMD K6+ fejlesztésének.

MOST PEDIG EGY SOK VITÁT KIVÁLTOTT CIKKRŐL SZERETNÉK BESZÉLNI

A Chip Magazin októberi számának 127. oldalán „Az overclock" címmel megjelent egy cikk. Nem tudom, ki olvasta, ki nem, mindenesetre mindenkinek ajánlom szíves figyelmébe. Rendkívül sok érdekes dolog olvasható a cikkben, többek között az is, hogy több Hercules Dynamite 128-as videokártya nem működött saját drivereivel a 83MHz-es órajelnél.

Én részemről beépítettem jónéhány Herculest, valamint jónéhány no-name Tseng 6000 alapú kártyát is, és soha semmilyen problémával nem találkoztam. Soha, semmilyen gond nem volt, egyetlen esetben sem találkoztam a fenti hibával. Gondolom, jónéhány Guru olvasó csatlakozni tud hozzám. A cikk írója figyelemreméltó megállapításokat tesz a processzorok várható élettartamával kapcsolatosan is. A használt CPU vásárlását kockázatosnak tartja, mondván, a magasabb órajellel hajtott processzor jobban melegszik, tehát hamarabb tönkremegy. Ismét csak tapasztalataimra tudok hivatkozni. Jónéhány mérést végeztem ebben az irányban is. A processzorok üzemi hőmérséklete úgy 65-70 Celsius fok körül jár. Normál, tehát nem tuning körülmények között a hőmérséklet 45-55 fok között van, tuning esetén ez felmegy 55-60 fokra, de ez még a határon belül van. Természetesem tízezeregyedszer is elmondom mennyire fontos a megfelelő hűtés. Erősen megkérdőjelezhető tehát a cikk azon állítása is, mely tuning esetén a proci korábbi halálát jósolja meg. Ha egy proci nem tuningolható, azt akkor se lehet magasabb órajellel hajtani, ha bakot ugrik az ember. A rendszer bizonytalan, fagy, stb. Ha pedig tuningbarát, akkor teljesen mindegy, hogy a gyártó által megszabott hőmérséklethatárok között hol üzemel. Ez semmi esetre se okozhatja a korai halált. Egyébként minden gyártó a biztonság kedvéért inkább alacsonyabb hőmérséklethatárt specifikál. Gondoljunk vissza az első Cyrix procikra, amelyek iszonyatosan melegedtek, de ezzel együtt is működnek a mai napig. A cikk többi részével nem akarok foglalkozni, aki akarja, olvassa el. Tízezrével futnak a világon a tuningolt gépek, mert az emberek szeretik kihasználni a gyártók által néha titkolt, néha nem is titkolt lehetőségeket. Egy gépet összerakni nem túl nagy kihívás, de az adott anyagból a legjobbat kihozni, az már igen.

No, mostanra ennyit. Olcassátok a PC-Gurut, nézegessétek a www.euroastra.com Hard-ware-Fórumot, ahol kérdéseket is lehet feltenni - jobb, mint az e-mail -, és hallgassátok a Roxy-Rádió fentebb említett adását.

Csókacsalád

Old Man

Tes[z]trovat

JOYSTICK KÖRKÉP

Nosztalgikus hangulatúak a Joystick tesztek, hiszen annak idején 96 decemberében ezzel kezdtük a rovatot. Azóta eltelt majd egy év, megéltünk két nagyhorderejű kiállítást, és kijött egy halom új fejlesztés. Ezekről szeretnénk most egy átfogó körképet a "kezetekbe adni", már csak azért is, hogy a karácsonyi nagy vásárolgatásban a segítségetekre legyünk. (Az előző számban beígért alaplapteszt a készülés végső stádiumában van, csak nem akartuk összekapkodni a dolgot, meg már a hely is kevés lett volna, így maradtak a következő számra a TX-es modellek. Remélem addig nem avulnak el teljesen :).)

Összegezve az E3-on, illetve az ECTS-en látottakat az a tapasztalat, hogy iszonyatos mennyiségű gyártó képviselteti magát a joystick piacon. Főleg az E3-on volt szembeötlő, hogy a távol-keleti no name gyártók micsoda arzenált vonultatnak fel, ezekre most nem térünk ki, hiszen akkor kevés lenne az egész újság terjedelme. (Meg hát persze itt a ritka kivétellel nem a minőséget képviselik a termékek.)

Végül is a választás a Thrustmaster-re, a CH Products-ra, illetve a Saitek-re esett. A Trushmastert persze senkinek nem kell bemutatni, a Kanadai illetőségű cég jelenleg is a legnagyobb termékskálát vonultatja fel, talán most már a kisebb pénzű vásárlók igényeit is figyelembe véve. (Ezt nem nevezném igazából színvonalesésnek, hiszen a top modellek továbbra is a magyar átlagkeresetek fölött mozognak.) A CH Products mindig is a Trushmaster háta mögött lohol, biztosítva magának az állandó második helyet. A Saitek képviseli a feltörekvő dzsunka cégeket, igényes fejlesztésekkel, átgondolt politikával.

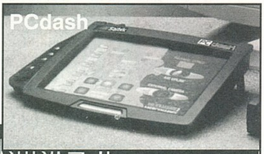
THRUSTMASTER

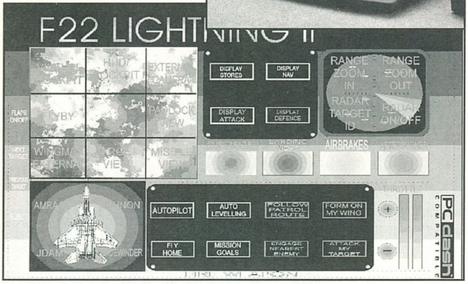
Igazából nem is tudom, hogy hol kezdjem, hiszen minden téren sikeresen léptek előre az alapmodellekhez képest. A repülőgép szimulátorok terén most a csúcsmodell az **F-22 Pro,** ami az F-16 FLCS utódja. Megerősített mechanizmussal, üvegszálból készült ABS karral, digitális vagy analóg programozhatósággal. Az ideális irányítás teszem azt a EF 2000 esetén, egy F-22 Pro karöltve egy **F-16 TQS**-sel (ami a throttle kontroll: két három állású kapcsolóval, célkövetős kurzor irányítóval, két csavarható gombbal, fokozatos után égetővel, tolóerő szabályzóval). Az igazi ínyencek kihasználhatják a pedál adta lehetőségeket is, így már csak tényleg a pilótafülke hiányzik.

Rajongásunknak egyedül az ára szabhat határt, maga a kar (F-22 Pro) 36eFt+AFA körül kapható, erre jön a TQS 24eFt-ja, nagyjából ennyibe kerülnek a pedálok is. Abszolút csúcs...

Az autóversenyes játékokhoz készült **T2** annak idején szerepelt a tesztrovatban. Kicsit csalódás volt a Thrustmaster-tól, sokan kifogásolták, hogy a pedálok túl közel vannak egymásoz, illetve hogy a váltó hagyományos módon a kormány jobb oldalán kapott helyet (nem rajta). Mindenesetre nagy előnye,

hogy a pedálok is benne vannak a dobozában. Az új modell a **Motorsport GT**, ami használja a Force Freedback technológiát, és szintén kapunk hozzá pedálokat. A váltó itt sem került





fel a kormányra, úgy látszik mégiscsak erre van igény, szemben a Grand Prix 1-el, ami ugyancsak egy régebbi Thrusmaster kormány. Nincs mese gyűjteni kell a Motorsport GT-re... (bár egyelőre még nem láttuk a hazai boltokban, talán karácsonyra már lesz belőle).

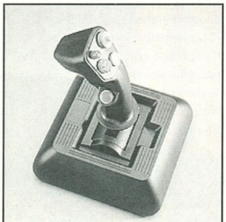
Említésre méltó még a Wizzard **Pinball Controller**, amit a billentyűzet két oldalára kell erősíteni, így egy házi flippergépet kapunk otthon.

SAITEKA

Saitek két termékkel hívta fel magára a figyelmet. Az egyik az **X36 FLIGHT CONTROLLER**, ez természetesen a repülőgép szimulátorokhoz készült. Nagyon jó a design-ja, ezen a téren mindenképpen felveszi a versenyt az F-22 Pro-val. Megvehetjük kit-ben is a throttle kontrollal, illetve külön-külön is. Mind tudásban mind minőségben elmarad a Thrusmaster modellje mögött, igaz árban sem egy kategória.

Érdekes újítás viszont a **PCdash**, ami egy grafikus parancs pad. Mint az a képen is jól látható, egy kisebb képernyőből áll, bal oldalán a konzolpadokra jellemző irányítóval, pár funkció gombbal.

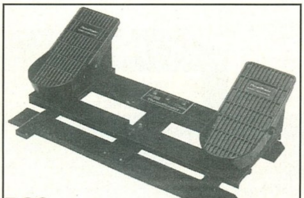
A képernyő pontjaira programozhatjuk a billentyűzet kiosztásokat, tetszésünk szerint. Így használhatjuk az egyszerű egy érintéses kontrollt, csak nézni kell a képet, megérinteni a képernyőt, majd ez által irányítani a játékot. Kapunk hozzá gyári "command sheet"-eket, amit az irányítóra helyezve egy kész sablont kapunk. Jelenleg több mint 180 command sheet létezik, az ismertebb játékokhoz mint pl. a Tomb Raider, a Mechwarrior2, vagy a Virtua Fighter, iF22.


FORCE FX

CH PRODUCTS

Amennyiben most szóba kerül a CH neve, alighanem mindenki a **Force FX**-et emlegeti. Ami lényegében egy normál CH F-16 Flight Stick + egy Hat , és egy két irányú kapcsoló + a Force feedback.

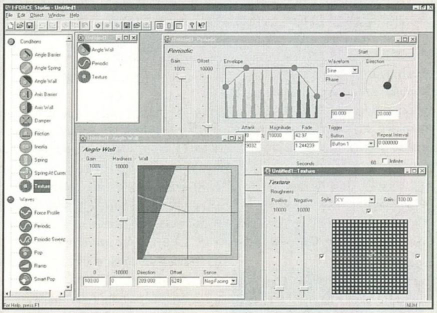
Olyan talpat kapott, amilyet még a Thrustmaster sem tudott produkálni, persze ez természetes is, hiszen itt kellett elhelyezni a szervókat melyek az egész szerkezet lelkét képzik. A hatás ami így elérhető igen tetszetős, viszont az erő amit a szervók kifejtenek nem valami nagy. Angliában már kapható 150 Font körüli áron.


RCS

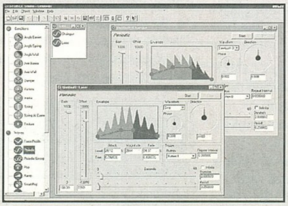
Shoebaron
shoebaron@hotmail.com

FORCE FREEDBACK

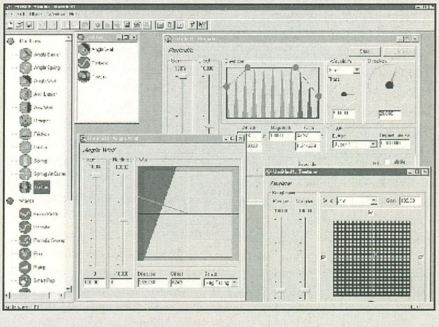
A technológia már tíz éve létezik játéktermi gépekben, ennek ellenére csak mostanra jutott odáig a fejlődés, hogy otthon is élvezhessük "standard" PC-s kiegészítőkben. A Force feedback lényege, hogy kis szervo motorok vannak elhelyezve a joy talpában és ezek a képernyőn folyó "akció"-nak megfelelően reagálnak. Például a Quake-ben ha kilősz egy rakétát a joy "visszarúg"; a Need for Speed-ben ha rámész a murvás talajra akkor elkezd rángatni, a kanyarban ellen kell neki tartani; repülőgép szimulátorokban ha eltalál egy rakéta akkor szintén elkezd rázkódni, nagy sebességű kanyarokba nehezebb bedönteni a gépet, a



lehetőségek korlátlanok. Tizenegy hardware gyártó cég jelentette be, hogy kihoz Force feedback-et támogató joystickot (ezek közt szerepel a Logitech, a Microsoft, a CH poducts, és a Gravis). Jelenleg a Thrustmaster egy kormányt, a CH pedig egy Force FX névre hallgató joyt adott ki, mely már rendelkezik a Force feedback-kel, és már a boltokban is találkozhatunk velük.Két lehetősége van annak aki vesz egy ilyen joyt: vagy a DirectX 5 API-ján (Application Programming Interface) keresztül használja, melybe beépítették a Force feedback kezelését és lekezelését is, vagy egy úgynevezett I-Force Studio-t használ, melyet a joyhoz



mellékelnek. Ennek az I-Force Studio-nak a segítségével beállíthatjuk a Force feedbackes joyokat még nem támogató Win95-ös programokban egyes eseményekkor történő joy elmozdulás irányát, erősségét. Ez minden irányban beállítható, sőt alkalmas arra is, hogy egy tetszőleges irányú elmozdulás akárhányad részénél lépjen fel akármilyen irányú és nagyságú erő. A kezelőfelület teljes mértékben



grafikus, így még a kezdőbb felhasználóknak sem eshet majd nehezükre a megfelelő beállítás elérése.

Tatcom

Hercules

HERCULES STINGRAY 128 3/D TV

Stingray 128/3D

1997 augusztusában a Hercules Computer Technology bejelentette az új Stingray kártyák megjelenését.

Az eddigi sikeres Hercules Stingray 6 MB-os modelt – amely elsőként ötvözte a Alliance Promotion AT 3D és a 3Dfx Voodoo Rush gyorsító chipet egyetlen kártyán, szemben a konkurencia Voodoo-s kiegészítőjével, amely egy meglevő 2D-s kártya mellé külön slotba dugva működnek, számos problémát okozva a 2D és 3D megjelenítés közötti átváltások között. A Hercules az egyetlen kártyán két megjelenítő megoldással egyszerűbbé, és megbízhatóbbá

tette a két jelentősen elkülönülő felhasználási területen működő Stingray kártyát.

Az előző Stingray 6Mb-s kártya erőssége volt a Voodoo Rush, viszont a 2D teljesítmény összehasonlítva egy Tseng ET 6000-el felszerelt Hercules Dynamite-tal szerényebbnek mutatkozott.

Az első próbálkozásból tanulva a kártyát teljesen áttervezték, a Voodoo Rush teljesen ráintegrálták a kártyára, szemben az előző verzió szendvics megoldásával. Változás történt még az Alliance chip területén, mivel ez már a Stingray 128 3/D TV 8 Mb EDO-n Promotion AT25 amely sebességében felülmúlja elődjét, így a kártya 2D teljesítménye javult amellett, hogy a Voodoo Rush chipset már a kártya egységesen 35 nanoszekundumos Single Cycle RAM-ját használja. A kártya 2D sebessége a gyakorlatban megközelíti a Hercules Dynamite 128 teljesítményét, így a 2D alkalmazások – játékok valamint többek között az irodai programok is – a megszokott Hercules sebességgel futnak.

A kártya két kivitelben került forgalomba: az S3316TV 6 MB-os valamint az S3318TV megjelöléssel. A 6 MB-os modell későbbiekben bővíthető 8 MB-ra. A kártyák megosztottan használnak 4-4, illetve 4-2 MByte RAM-ot, külön a megjelenítés és a texturák számára. Mindkét kártya rendelkezik TV kimenettel, amely a kártyához adott Hercules Touch 95 segítségével állítható PAL illetve NTSC üzemmódban. A beállítás segítségével UNDERSCAN illetve OVERSCAN üzemmódban használhatjuk a TV-t attól függően melyik beállítás felel meg a készülék adottságainak. A remegést szoftveres flicker fixerrel állítható, amely több fokozatban teszi lehetővé a zavaró remegés kiküszöbölését. A kártya a TV kimeneten keresztül így alkalmas bemutatók, különböző show bemutatására, így a TV nagyobb méretével nagyobb közönség is élvezheti az előadást. Természetesen a képernyőt pozícionálhatjuk. A kártya rendelkezik SVHS kimenettel is, ha esetleg frenetikus QUAKE DeathMatch-unkat rögzíteni kívánjuk a jövő nemzedékének okulására. Természetesen erre akkor van lehetőség, ha a játék ablakban fut, mivel egyéb esetben a kártya frekvenciát vált, és a TV készülék korlátozott lehetőségei ekkor határt szabnak kísérletező kedvünknek. A kártya TV-s frekvenciákon kívül 60 Hz-től 200 Hz-i kalibrálható, ha esetleg találunk ehhez megfelelő monitort.

A Stingray 128 TV 180 MHz-es RAMDAC-ja lehetővé teszi 1600x1200-as felbontást, ekkor 65K színben 60 Hz képfrissítési frekvenciánál használhatjuk a kártyát. A True Color üzemmód 1280x1024 (!) felbontás mellett utal a kártya igen fejlett grafikus képességeire, nemcsak a játék, hanem komolyabb grafikus alkalmazások területén is.

A 3D-s játékok akár 60 frame/sec-mal is futhatnak a kártyán, persze ekkor szükség van némi processzoros támogatásra, mivel hiába van 8 Megás Voodo-s kártyánk, ha az alaplap vagy a processzor szűk lehetőségei behatárolják kreativitásunkat. A kártyához ajándékként járó 3 játék – Pandemonium, Formula 1, Shadow of the Empire – ízelítőt adnak a Voodoos játékok tökéletes megjelenítéséből.

A kártya lehetőségeinek szűkszavú felsorolása is rálátást enged a kártya tudására: Alpha Blending, Anti-aliasing, Bilinear filtering, Depth cuering, Gouraud shading, hardware triangle setup, Mip mapping, Per pixel Z-buffering, Perspective correction, Perspective texture mapping, Programmable fog, Texture composing, Texture morphing, Texture modulation, Smooth x/y filterring.

A kártya ezen tulajdonságai a kártya 3D-s játék erősségét hívatott kiemelni. Stingray 128 3/D TV full motion/full screen MPEG visszajátszásra is alkalmas.

A kártya érdekessége, hogy a jövőben tervezik hogy kiegészítésként csatlakoztathatunk 3D-s szemüveget a kártyához amely mind a bal mind a jobb szem előtt 75 Hz frissítési frekvencián működhet.

A csomagban természetesen megkapjuk a szokásos Hercules drivereket tartalmazó fekete CD-t, amelyen az idáig megjelent összes Hercules grafikus kártya drivere megtalálható, valamint a telepítést és használatot megkönnyítő szoftverek, köztük a Touch 95 beállító szoftver és a Hercules Entertainment Center amely egységes multimédia vezérlést tesz lehetővé.

powered by PROMOTION®

HERCULES DYNAMITE

A Hercules október végén bejelentette, hogy leáll a Tseng ET 6000 alapú Dynamite 128/Video gyártásával. Ezzel a lépéssel az utolsó nem 3D gyorsítós kártya is lekerül a Hercules termékpalettájáról, igazodva ezzel az egyre nagyobb 3D-s kártyák iránti igényhez. A Dynamite név tovább él a cég új termékében amely várhatólag novemberben jelenik meg. Az új kártya neve Dynamite 3D/GL. Amint az a nevéből is kitűnik, a kártya 3D gyorsító, Open GL támogatással. A kártyán a 3D Labs PERMEDIA 2 chip-je található, amely 100 Mflops teljesítményre képes 3D-ben.

Az új Dynamite 8Mb SGRAM-mal és 250 Mhz RAMDAC-kal kerül forgalomba, ennek megfelelően a legnagyobb felbontása 1600x1200, 65K színnel 90 Hz képfrissítési frekvenciával. A 32 bites True color üzemmód 1280x1024-es felbontásban szintén 90 Hz-el élvezhető. A kártyához mellékelt szoftverek tartalmazzák a 2D/3D drivereket Win95-höz, Windows NT-hez, OS/2 Warp-hoz (DirectX 5 és OpenGL), valamint az AUTODESK ADI 4.2 és Heidi drivereket. A kártyához természetesen a Hercules Touch 95 és a Hercules Entertainment Center multimédiás programok is tartoznak.

A kártya kapható lesz PCI és AGP kivitelben is.

Minden egyes Hercules video kártya 5 év garanciával kerül forgalomba, amely megfelelő biztonságot jelent az esetleges meghibásodások esetére.

hardware@sved.hu

INFO

NAGYKERESKEDELEM:
SVED RT.
BP. 1143 HUNGÁRIA KRT. 67.
TEL.: 222-0133

ACOMP

- 11.3" színes TFT (Aktív mátrix) SVGA 800x600 képernyő
- Intel Pentium MMX 166MHz processzor
- 16MB RAM, 256KBCache
- 1,44MB floppy drive
- 1400MB merevlemez
- 11x sebességű CD-ROM meghajtó
- SoundBlaster kompatibilis, 16bit-es hangkártya+Wavetable
- PCI SVGA videokártya 2MB RAM-mal
- TouchPad
- 3db PCMCIA kártya hely, ZV port, Docking Station csatlakozó, Infra port, beépített sztereó hangszorók. Külső monitor, nyomtató, soros port, hangfal és mikrofon csatlakozó. Bőr hordtáska. TV-OUT (kompozit video és sztereó hangkimenet)
- Windows 95 szoftver 10.000 Ft-os akciós áron
- Budapest területén ingyenes helyszíni kiszállás és üzembehelyezés!
- Made in Germany

Nettó ár: 439.000 Ft **AKCIÓS ÁR!**

- 12.1" színes TFT (Aktív mátrix) SVGA 800x600 képernyő
- Intel Pentium MMX 200MHz processzor
- 32MB RAM, 512KB Cache
- 1,44MB floppy drive
- 2100MB merevlemez
- 16x sebességű CD-ROM meghajtó
- SoundBlaster kompatibilis, 16bit-es hangkártya + Wavetable
- PCI SVGA videokártya 2MB RAM-mal
- TouchPad
- 3db PCMCIA kártya hely, ZV port, Docking Station csatlakozó, Infra port, beépített sztereó hangszorók. Külső monitor, nyomtató, soros port, hangfal és mikrofon csatlakozó. Bőr hordtáska. TV-OUT (kompozit video és sztereó hangkimenet)
- MS-DOS 6.22 vagy Windows 95 telepítve
- Budapest területén ingyenes helyszíni kiszállás és üzembehelyezés!
- Made in Germany

Nettó ár: 649.992 Ft

- 13.3" színes TFT (Aktív mátrix) XGA 1024x768 képernyő
- Intel Pentium MMX 233MHz processzor
- 32MB RAM, 512KB Cache
- 1,44MB floppy drive
- 3200MB merevlemez
- 16x sebességű CD-ROM meghajtó
- SoundBlaster kompatibilis, 16bit-es hangkártya + Wavetable + 3D
- PCI SVGA videokártya 4MB RAM-mal
- TouchPad
- 3db PCMCIA kártya hely, ZV port, Docking Station csatlakozó, Infra port, beépített sztereó hangszorók. Külső monitor, nyomtató, soros port, hangfal és mikrofon csatlakozó. Bőr hordtáska. TV-OUT (kompozit video és sztereó hangkimenet)
- MS-DOS 6.22 vagy Windows 95 telepítve
- Budapest területén ingyenes helyszíni kiszállás és üzembehelyezés!
- Made in Germany

Nettó ár: 899.992 Ft

MINDEN KOMPLETT KONFIGURÁCIÓHOZ
1 ÉVES PC GURU ELŐFIZETÉST ADUNK

ACMP PEST: 1135 Budapest, Szent László u. 74/a. Tel./Fax: 149-6165, Tel.: 140-2101
ACOMP BUDA: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel./Fax: 156-6790
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel/Fax:419-4091, 419-4092
ACOMP online: http://www.acomp.hu
FAXBANK: 2-333-666/1477## (Friss árjegyzékünk lekérhető)
Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombaton: 9.00-13.00

A PÓLUSCENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig, Vasárnap 10-18 óráig
Az árak változtatásának jogát fenntartjuk!

A legutolsó pillanatig úgy látszott, hogy ebben a hónapban lesz a legkevesebb gondom a levrovval az egész PC Guru fennállása alatt. Ugyanis a levrovba betehető levelek számát tekintve mindössze annyit kellett volna a bevezetőben megjegyeznem, hogy a levrov érdeklődés hiányában elmarad, puszi mindenkinek és menjetek haza. Aztán rápillantottam a villanypostafiókomra és döbbenettel tapasztaltam, hogy ott hegyekben állnak a megválaszolatlan levelek, amiket jobb híján itt is megválaszolhatok némi ékezetesítési akció után. Mellesleg és úgy egyébként igazán kitanulhatnátok már végre a magyar betűk használatának mikéntjét, sokkal jobban szeretek magyar szöveget magyarul olvasni. Ha a levelezőrendszeretek nem támogatja az ékezetes betűket, akkor a következő módszer szerint járjatok el. Fogtok egy szövegszerkesztőt, szép ékezetes betűkkel megírjátok a levelet, aztán megírjátok a válaszokat is helyettem, kiegészítitek az egészet a törd. *(Engem nem lehet utánozni - a törd.)* megjegyzéseivel, és a kész művet toldalékként elküldítek egy rövid levélkével. Szorgalmasabbak egy pirospontért a törd. helyett be is tördelhetik a szöveget. Ja igen, bevezetőt nem kell írni, annak a megírását továbbra is vállalom.

ÁRLISTA HEGYEK

Kérem szíveskedjenek a PC Guru 1997/8-9 számában megjelent játékok árlistáját részemre elküldeni.

(Kerekréti Gábor, Keszthely)

Jó hírem van. Már ott is van nálad, sőt már akkor ott volt amikor a kezedbe vetted az újságot. Sőt mi több, nem is egyféle árat találhatsz az újságban a programokra, hanem mindjárt többet is. Nem is kell olyan nagyon keresni, általában a hirdetéseknek fenntartott oldalakon hirdetésnek álcázva vannak ezek bevarázsolva az újságba. Most gondolom jól meglepődtél és talán el sem hiszed nekem, de ez sokszor így van. Mikor hiszitek már el végre, hogy azok ott nem csak sorminták, hanem valós információértékkel bíró adatok, amiket a szegény hirdetők azért közölnek veletek, hogy ne kelljen mindenkinek külön árlistát küldeni? Bár még olyan is van köztük, aki erre is hajlandó. Legalább egyszer olvassatok már bele a hirdetésekbe, mielőtt ilyen és ehhez hasonló kérésekkel bombáztok minket. Mellesleg abszolút feleslegesen. Namostjólmegmondtamnektek.

VINYÓHALÁL ÉS EGYEBEK

Helló Guru! Hi Brazil! Ha jók az értesüléseim, Te vagy a levelesláda ürítője. **(Nem jók az értesüléseid. Én a söröskorsó ürítője vagyok. Brazil)** Előre bocs, de az én rovásomra megy az is, hogy itt egy szál tollal írok levelet. Neked pedig az az érzésed, hogy szemüveget kell cserélni. Szóval írtam volna géppel is, még a nyomtató is megvolna, csak éppen bedöglött a szupermárkás Western Digital 1.6GB-os winyóm. Az aranyos 95-ös ablakaim szépen magyarosan megjegyzik, hogy IRÁSI HIBA OLVASNI A MEGHAJTÓT (C:). Ablak be, mondom kilépés, tovább, mégsem... A szemeim kinn, ez érdekes. **(Na ezen nem csodálkozom. Általában az ember nem hordja kinn a szemeit. Brazil)** Na nem untatlak. Már fenn van a gyárban a winyóm, a gép többi része meg még a szerelőnél. Pedig még fél éves sincs (mármint a winyóm). Int24-es hibáról magyarázott (nem a szerelő, a gép). Szóval még így is próbálok szebben írni. **(Hát, izé, nem nagyon sikerült... Brazil)** A rovatod tetszik, még jobban a stílusod. **(Szerencséd, hogy öreganyádnak szólítottál. Brazil)** Szóval ha meg nem sértelek, akkor tudnál valami Alone In The Dark 3-as leírást másolni a lemezre (ha lehet akkor magyart), mert a PC-s játékok 3 kevésnek bizonyult. Persze papíron is küldheted, de gondolom az egy kicsit körülményes. A felbélyegzett válaszboríték csak arra szolgál, hogy miután a lemezt beleraktad a borítékba, egy e-mail nevű piros, utcán található dobozba raknád. Megköszönném. Az első kettő részt még nagy nehezen átvittem (leírással), ez már nem megy.

Pedig azt gondolom itt magamban, hogy leírással azért csak nem lehet az annyira bonyolult feladat. Habár ki tudja, én még egyiket sem próbáltam, és ahogy a dolgok jelenleg állnak, nem is igen fogom ebben az évezredben kipróbálni egyiket sem. A tárgyra térve azonban rossz hírt kell veled közölnöm, nekem ilyen leírásom egy iciri-piciri, egy nyomelemnyi de még egy atomnyi sincsen. Sőt, ha jól körülnézek itt a vinyómon, azt kell tapasztalnom, semmilyen más ilyen jellegű, mármint játékleírásom sincs. Azonban azt gyanítom, erről a programról jelent meg cikk a PC Guruban, habár azt nem tudom végigjátszás volt-e, csak sejtem, hogy az, tekintve a program minőségét, hírnevét és még ilyesmiket figyelembevéve. Természetesen fogalmam sincs melyik számban volt, de ha kicsit régebbi olvasója vagy az újságunknak, akkor a régebbi számokban utánanézhetsz. Esetleg ha el nem felejtem, odaadom a leveled a Csongornak aki mint minden ilyen dolgok nagy tudója, előkeres neked egy példányt és utánvéttel elküldi neked. Na mit szólsz, ennyire magas szintű szolgáltatást nyújtunk az olvasóinknak. Kivéve persze az árlistaküldözgetést, ugye...

Az újságról. Szerintem az újság megállja a helyét a 3*-ok között. Sőt! Szerintem (szerény véleményem szerint) a 3*-os újság, ami egy számot takar, és ha a 2. 3. számjegyét felcseréljük akkor egy növekvő számjegyekből álló 3 jegyű 3-mal osztható számot kapunk. Leesett?

Le. Nagyon okos vagyok ugyanis több más jó tulajdonságommal egyetemben. Ellenben amennyiben netalán arra gondolsz, hogy ama számsorrendre gondolok minden esetben, aminek az utolsó két jegyét cserélgetve szigorúan monoton növő számsorrendet kapunk, illetve ezeket együtt értelmezve (mint említetted is) 3-mal maradék nélkül osztható számot olvashatunk, akkor tévedsz. Mint azt ezerszer leírtam már, minden más újság nevét 3 csillaggal (tehát így: *) helyettesítem, elejét véve ezzel a személyeskedésnek. Arról nem is beszélve, hogy nem csak egy újság van rajtunk kívül a piacon. És most nem csak arra gondolok akinek a neve egy széles körben ismert grafikus fájlformátum nevének kötőjellel feldarabolt nevét viseli egy igen frappáns ötlettől indíttatva, ami mellesleg szintén három betű a kötőjelet leszámítva. Lehet, hogy ezentúl a félreértések elkerülése végett a 3 csillag helyett mondjuk 6-ot fogok tenni, bár az elég hülyén néz ki a háromhoz képest. Csak előtte még jól utánanézek, nehogy valamelyik újságnak hat betűből álló neve legyen, mert akkor megint kezdődik elölről ez az egész. Hm, nem is tudom minek írtam le ezt az egészet immáron sokadjára, de ha már egyszer leírtam akkor itt is marad.**

A web oldalatokról csak annyit, hogy ha tényleg még mindig (vagy már) Ifabo, akor nem ártana bővíteni a gárdát (szerkesztőgárdát) egy-két fővel, akik ezért lennének felelősek.

Nos, jelenleg a levrov írásakor még mindig Ifabo, de elárulom, hogy hatalmas tárgyalások folynak a háttérben azzal kapcsolatban, hogy a weblapok is mindig frissek legyenek. Tömött seregekben masíroznak be a szerkesztőség ajtaján azon vállalkozó szellemű egyének akik ezt szeretnék csinálni, naponta több száz emil érkezik ilyen jellegű ajánlatokkal, de még nem történt meg a készítőjének a kiválasztása. De a nagy pillanat közeleg és akkor majd mindenki irtózatos boldog lesz én meg jól eldicsekszem vele itt, hogy íme itt van, állati spéci, baromi frankó és marha klassz. Szóval nyugi, lassú munkához idő kell. ***(A tolongás persze nem igaz, mivel volt ugyan egy jelentkező, de amikor azt mondtuk neki hogy OK, nem jelentkezett többé. Ha gondoljátok lehet jelentkezni, de KALANDOROK KÍMÉLJENEK! - a törd.)***

És még valami:, biztos vagyok benne, hogy a reklámokért szép nagy pénzeket gomboltok le, de nem ártana a fekete fehér oldalakra pakolni őket. A leírásokat pedig a színesre. Csak ennyi.

(Rad Imre, Tapolca)

Na ja, de a színes oldalakra rakott reklámért még több pénzt kaszírozunk. Szerencsére vannak olyan megszállottak, akiknek ha nem is minden pénzt, de azért a fekete-fehér hirdetés áránál többet is megér, hogy egy igényes, színes hirdetési felülethez jussanak. Lehet, hogy ez neked nem tetszik, de azért azt is vedd bele, hogy ez is közrejátszik abban, hogy az újság ne legyen drágább. Talán ez elég sok embernek fontos és ezért elviselnek néhány oldal színes reklámot.

DUKE TRANCSÍR

Hy! Tudom, hogy lefutott téma, de megírnád véletlenül vagy készakarva hol lehet Duke-on széttrancsírozni néhány kezdőt vagy beképzelt Nukemet. A cserve nem díjazza a TEN-t és máshol nem találok ellenfélre... kétségbeejtő, nem ?

Donneck

(100263.1456@compuserve.com)

P.s. Nem értem mit esztek a Quaken, szerintem egyértelműen visszalépés a Doom felé (ami akkor nagyon jó volt)!

Mindenekelőtt megjegyezném, azért a Quki nem éppen visszalépés, bár ebben az én véleményem nem éppen sokat számít, tudniillik nem vagyok egy nagy quaker, sőt semmilyen sem, de azt jól látom ezen a gamén, hogy irtózatos lehetőségek vannak benne. Habár csillaga leáldozóban van, hiszen két perc múlva megjelenik néhány Quake-killer játék, no meg maga a Quake2 is, de azt el kell ismerni, hatalmas kultusza és óriási rajongótábora van neki. De erről most ennyit. Duke trancsírban nem igazán tudok neked segíteni, ezzel is kb. annyit játszottam mint a Quake-kel, azaz szinte semmit. Viszont a leveledben bennhagytam az e-mail címedet, így aztán ha valami hozzád hasonló Duke őrült és szintén önmagát legyőzhetetlen istennek vélő olvassa, akkor fel tudja veled venni a kapcsolatot némi gyilkolászás kezdeményezésére. Juteszembe, ha jöttél volna táborba, akkor ott aztán nagyon nagy lett volna a boldogságod, hiszen ott egész nap ment a Duke meg a Quake a halózaton, és talán még ellenfélre is találtál volna. Legalábbis ahogy azt a nagyüzemi gyilkolászást elnéztem, akad ebben az országban néhány kemény játékos.

JÖN AZ ÚJ DPC CD...

Hi Brazil! Azért írok neked egy e-mail-t, mert szeretném ha tudnátok, hogy mi a véleményem a PC GURU-ról. A vélemenyem az, hogy nagyon COOL-os és mivel nemrég óta van Internetem, most ez érdekel a legjobban. Szeretném, ha az

újsågban erről a témáról a közeljövőben minél több cikk lenne. A levelet remélem beleteszed az újságba (legalább a vicc miatt). Vicc: Mit söpörnek a repülőtéren? Airport. Ehehehe. Remélem tetszett. Üdvözlettel:

Tóth Benedek (Benyboy),

Ui.: Majdnem elfelejtettem, a DRIVER-PATCH-CHEAT CD nagyon tetszett, tervezitek-e a folytatást? Ha igen, MIKOR?

Figyelem mindenki, jó hírt közlök. Mivel a Driver stb. CD meglehetősen jó fogadtatásra talált, ezért a stáb úgy döntött, lesz folytatás. A CD tartalmának összeállítása folyamatban van, azonban arról, hogy mi lesz rajta az égvilágon semmi fogalmam sincs. Gyanítom azonban, hogy a kor követelményeinek és az egyre inkább erősödő 3Dfx-nek köszönhetően 3D témában (és különösen 3Dfx terén) remek anyagok lesznek rajta. Mindenesetre egy biztos, ha elkészül nem marad titokban és majd időben megtudtok róla mindent.A tervezett megjelenés, november közepe. Az internetes cikkekre rátérve nem sok bíztatót tudok neked mondani, legalábbis a témakör növekedésére vonatkozva. Jelenleg nem tervezzük az Internet témájú cikkek terjedelmének bővítését. Ennek oka rém egyszerű, a PC Guru nem erről szól elsősorban. Amennyiben azonban az Internet technikai oldala érdekel, gondolok itt a használt hardver és szoftvertechnikákra, akkor a leghelyesebb ha óriási mennyiségű pénzt veszel magadhoz és néhány könyvesboltba ellátogatsz és veszel néhány könyvet ami csak erről szól. Az egészen kezdőknek szólótól kezdve a Unix rejtelmeit boncolgató könyvig mindenfélét lehet kapni. Tartalmi minőségükről nem nagyon tudok mit mondani, sajnos nem ismerem ezeket, de gondolom van köztük használható is.

EGY TÖMÖR VÉLEMÉNY

Hello Brazil!! Jó az újság, meg a levrov is.

(Molnár Zoltán)

Már az előző levrovban is volt valami ilyen hasonló levélke, gondoltam legyen most is. Olyan kis kellemes, nem?

SÖRSZTORI, AVAGY A VÉGZET MINDENKIT UTOLÉR

Szia Brazil! Egyszer már alakítottam neked egy levelet (ez már többünkkel előfordult) és ha jól emlékszem, a júniusi GURU levrovjába bele is préselted (Demoralizálás címmel futott). A levelet akkor azzal zártam, hogy „ha nem e-mail-en keresztül küldtem volna a levelet, akkor dobtam volna vele két sört is, egyet neked, egyet Lazának". Sajna a táborba nem tudtam elmenni (MAJD JÖVŐRE!!!), szóval a sör számlámat nem tudtam kiegyenlíteni, helyette azonban van egy érdekes történetem. Ülök a suliban analízis (juj) órán egy srác mellett, aki PC GURU-t olvas. Elkezdtünk dumálni és kiderült, hogy a táborban NEKI kellett megvennie azt a sört nektek, amit én ígértem :-)))))

Ehhez csak annyit tennék hozzá, szegény önfeláldozó mártírként nem is csak helyetted rótta le sokatok elmaradt kötelességét, voltak még egy páran akik nagyon mondták, hogy majd ők, de aztán mégsem. Hát ilyen a világ. És mi a Lazával amennyire jószívűek vagyunk, be sem hajtottuk a tartozásokat, pedig még a mai napig is azokból a sörökből kortyolgatnánk.

Szegény... És még mondják, hogy ilyen véletlen nem esik meg... Előtte a srácot soha életemben nem láttam. Megegyeztünk, hogy ő is ír nektek levelet ezzel kapcsolatban. Sajátosan értelmezte a „bocsánatkéresemét". Én nem úgy emlékszem, hogy fátyolos hangon könyörögtem volna, alázatosan... sokkal inkább az a kép ugrik be, hogy kidőlök a padból, annyira röhögtem :-) Csoda, hogy ezek után nem tudott minket lekötni az analízis + diszkrét matematika csodálatos világa? Egyébként sem tud...

Ezen igazából nem tudok csodálkozni, a matematika azon valamik közé tartozik, ami például engem sem tud hosszabb távon lekötni, értsd ez alatt a két percet, de akkor már sokat mondtam. Viszont nem tudom, analízis órán mennyire egészséges dolog röhögéstől kifolyólag kiborulni a padból. Ha én előadó lennék, egészen biztosan nem nagyon örülnék neki, jól megjegyezném magamnak a renitens személyt és aztán addig, de addig vizsgáztatnám, amíg egészen biztosan elküldi a sörtartozásait...

De hogy folt ne essen a becsületemen, AZÉRT IS EL FOGOM JUTTANI AZT A KÉT SÖRT!! Most keresem a módját, hogyan tudnám a két dobozos kamilla teát elküldeni a GURU címére. Napokon belül ki kell mennie. A tábor biztos nagyon jó volt (a srác szerint legalábbis), jövőre én is képviseltetem magam! Üdvözlet

Fehérvárról! Szeri István (Feworkh)

Igen, a tábor tényleg nagyon jó volt, a következő is minden bonnyal buli lesz. Erről viszont még egy kicsit korai ábrándozni, hiszen előbb lesz még egy kis tél amit ki kell várni amíg elmúlik, télen ugyanis nem megyünk sehova. Legfeljebb a szokásos számítógépes karácsonyra, ha lesz. *(Azért szeretném megjegyezni, hogy a két sör megérkezett Brazil, de mire e sorokat olvasod talán már a kánikula miatt meg kellett innom őket, nehogy elpárologjanak, ezért siess a szerkesztőségbe!!! - a törd.)*

MAGYAR POSTA

YKEES GURU! És neked is Brazil! Szép az új címlap, a belső hányás! **(De hiszen belül nincs is címlap... Brazil)** Kár érte. Szeretnék tőled (tőletek) tanácsot kérni, postás ügyben. Ez a Ferike (a postás) a negyedik lemezmellékletemet hajtotta kétrét! Örömmel nyugtáztam, hogy a csomagolópapírra rá van nyomtatva:TILOS ÖSSZEHAJTANI! Tudom ti ennél többet nem tehettek, legfeljebb annyit, hogy tanácsot adtok kikhez forduljak, mit tegyek stb.. Ferikével személyesen nem tudok beszélni, mert amikor jön, nem vagyok otthon. Köszönettel:

Zorro

Sajnos az a nagy harci helyzet, hogy nem igazán tudok megfelelő tanácsot adni Ferike ügyében. Sajnos úgy tűnik, Ferikének nem erőssége az olvasás, esetleg Ferike észre sem veszi a felszólítást amit direkt azért írunk rá, hogy észrevegye. Jó megoldás lenne esetleg, hogy a neked postázandó újságba egy acéllapot is csomagolnánk, hátha azt Ferike nem hajtja olyan könnyedén össze. Azonban ilyen egyedi csomagolási eljárásokat sajnos nem áll módunkban kivitelezni. Talán próbáld meg kiírni a postaládára, hogy "Ferike, kérlek ne hajtsd össze az újságot amikor beteszed ide", feltéve persze, hogy nem előtte alakítja át rétestésztává a lemezt. Alternatív megoldásként esetleg az is szóba jöhet, hogy egyszer mégis otthon maradsz amikor Ferike arrafelé jár és kedvesen felveted neki a félbehajtott lemezek problémáját, és valamiféle tárgyalásos megoldást próbálsz kezdeményezni. Ez talán minden tekintetben elfogadhatónak tűnik. Amennyiben Ferike nem tárgyalóképes személy, netalán Ferike nem érti miért a felháborodás, talán demonstráld neki, milyen vacak érzés amikor az embernek összehajtják valamilyen fontos dolgát, ami amúgy nem éppen összehajtásra lett tervezve. Demonstrálási célra javaslom Ferike orrát például.

NÉHÁNY ABSZOLÚTE KÖZÉRDEKŰ KÉRDÉS

Hello, Brazil! (And the GURU team). Itt most leültem ez elé a bádogláda elé, hogy bepötyögjek néked valamit. Állati az októberi Guru, de azért itt se találtam két cheat oldalt. **(Mentségünkre legyen mondva, ezt nem is ígérte senki. Brazil)** Na, mindegy ezt hagyom, mert nem hiszem, hogy örülsz neki. Dicsérő szót meg nem mondok, mert majdnem minden levélben azt olvastam, hogy azt utálod, ha dicsérnek.

Namost ez így ebben a formában nem igaz. Természetesen örülök/örülünk a dicséreteknek, csak nem kell túlzásba vinni. De persze azért mindig kell belőle néhány cseppet adagolni.

Inkább jöjjenek a kérdések: 1.Melyik sört szereted a legjobban? 2.Hallottál valamit a Dominion felől? Ha igen akkor mit? 3.Szerinted melyik a legjobb 3D gyorsító? Be is fejezem. Na csá!

(Nagy Zsombor, Miskolc)

Íme a kérdésekre adott válaszaim.

1. Hopp, ez kemény kérdés. Nem tudok egyértelműen legjobb sört megnevezni, mondjuk inkább úgy, hogy a barnasört nem szeretem, a világos sörök játszanak nálam és a búzasör az meg nagyon baba. A kérdésre adható válasz egy másik megközelítésben úgy hangzik, hogy az a legjobb sör, amit a törd. éppen nem iszik meg előlem/helyettem. *(Ez persze így ebben a formában nem igaz, én utálom a sört, ezért pusztítom ahol érem. - a törd.)*

2. Óriási szerencséd van, semmit sem hallottam felőle, így nem kell a szemedet fárasztanod egy hosszadalmas válasz átolvasásával.

3. Ez egy kemény kérdés. 3D-ben elég jól gyorsítanak a Forma1-es versenyautók például, ám napi használatra nem nagyon javasolják ezeket. De éppen ugyanez mondható el az űrrakétákról is. Esetleg valami combosabb sportautót tudok elképzelni, kényelmesebbeknek egy nagyobb BMW-t vagy Audit. Én egészen megelégedném egy egyszerű kis Audi A6-tal, hogy azzal gyorsítsam magam a 3D-ben. Namost azonban ha netalán mégis a PC-be való gyorsítókártyára gondoltál, akkor arra azt hiszem jelenleg a legjobb válasz valamelyik Voodoo Graphics chipsettel szerelt kártya. Nem összekeverendő a Voodoo Rush-sal... Típusra majdnem mindegy mit veszel, ha van pénzed akkor márkásat, ha nincs akkor noname-et, igazából mindegyik nyújt olyan teljesítményt, ami teljesen újrafogalmazza a PC-ről mint játékgépről alkotott véleményét az embereknek.

Na jó, akkor ennyit mára a levrovról. Ahhoz képest, hogy kezdetben azt hittem, hogy népszerűségem mélyen a nulla alá zuhant és nincs is levelem, a végére ki kellett hagynom jópárat, de sebaj, azok elmennek drótpostán. Furcsa, de úgy veszem észre, hogy mostanában inkább e-mailban szerettek levelezni, de ez nem baj, sőt jó. Ezért aztán gyorsan fel is hívom mindenki figyelmét arra, hogy címet változtattam, jóllehet a régi még él, de ha lehet az újra írjatok. Persze azért elolvasom a papír leveleket is... De most már aztán tényleg itt a vége, pá mindenkinek.

Brazil
brazil@p99.bedrock.fido.hu
brazil@freemail.c3.hu

Az Első Név a PC Audio-ban

AdLib® MultiMedia

ASB 32 Wave 4D IDE

Az Ideális választás...

- 4D Home Theater Sound System (4 hangszoró támogatás)
- 16 Mbit beépített Sound-Sample ROM
- 343 hang, 190 hangszer, 107 dob, 46 effekt
- Beépített General MIDI és Wavetable
- 32 hang polifónikus hangzása, 32 Multi-Timbral
- AdLib DSM (Roland GS és Roland Sound Canvas mód)
- 18bit Wavetable DAC
- Direct Sound kompatibilis
- 16bit Full Duplex
- Szimultán felvétel és lejátszás 5.5kHz-48kHz-ig

ASB 64 Wave Pro 4D IDE

A Profi...

- 4D Home Theater Sound System (4 hangszoró támogatás)
- 32 Mbit beépített Sound-Sample ROM
- 400 hang, 225 hangszer, 120 dob, 48 effekt, 8 dobkészlet
- Beépített General MIDI és Wavetable
- 32 hang polifónikus hangzása, 32 Multi-Timbral
- AdLib DSM (Roland GS és Roland Sound Canvas mód)
- 18bit Wavetable DAC
- Direct Sound kompatibilis
- 16bit Full Duplex
- Szimultán felvétel és lejátszás 5.5kHz-48kHz-ig

MSC Wave 32 PnP

Hullámtáblás hangkártya egy FM áráért...

- AdLib AWE 1000 Wavetable
- 3D-s hangzás
- 128 hangszer, 80 dob
- 32 hang polifónikus hangzása, 16 Multi-Timbral
- 16bit Full Duplex
- Szimultán felvétel és lejátszás 5.5kHz-48kHz-ig

SVED

Hivatalos AdLib disztributor
1143 Budapest, Hungária krt. 67. Tel.: 222-0133
hardware@sved.hu

2 év garancia

INTERAKTÍV, MULTIMÉDIÁS CD LEMEZEK

CD-t vegyél, hogy okos legyél!

/Ismeretterjesztő és játék CD-k/

MELLIK & BAKÓ

GRAFI SHS

A GrafixSHS Kft. megkezdte multimédiás, ismeretterjesztő, játék, nyelvoktató CD-k árusítását. Néhány példa a több tucat CD közül: Úton - Kresz oktató CD, Fontos 2222 - True Type betűkészlet, Alice Csodaországban - interaktív mese, Révay Nagy Lexikon (4CD), Brehm: Az állatok világa, Hatnyelvű Európa szótár, Nyelvész - angol, német, spanyol, francia nyelvoktató CD-k, Athén-Atlanta Sportlexikon.

A GrafixSHS Kft. emellett továbbra is a Creative termékek hivatalos magyarországi disztribútora. A legrövidebb határidőn belül, a legkedvezőbb feltételekkel szállítja a teljes Creative termékskálát. Viszonteladóknak Budapesten ingyenes házhozszállítás. Angol nyelvű szoftver és termékleírás a GrafixSHS-től.

GRAFI X SHS

Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.

Dealerek: Digitmodul Kft. 1137 Bp., Jászai Mari tér 5. ◆ Lap Stúdió Kft. 1063 Bp., Zichy J. u. 3. ◆ Mikropo Computer 1065 Bp., Nagymező u. 51. ◆ Nádor Rendszerház 1141 Bp., Kőszeg u. 41. ◆ PC World Kft. 1108 Bp., Venyige u. 3. ◆ Qwerty Kft. 1114 Bp., Bartók B. út 14. ◆ Signal Computer 1135 Bp., Béke u. 11. ◆ SZÜV Rt. 1145 Bp., Szugló u. 9-15. ◆ FullKomp Kft. 1112 Bp., Menyecske u. 9. ◆ Parasys Kft. Bp.. Polus Center ◆ Komel Kft. 1118 Bp., Csiky hegyek u. 12. ◆ Számprog Kft. 5600 Békéscsaba, Szabadság tér 12-14. ◆ Enter2000 Kft. Debrecen, Csapó u. 25. ◆ Professzionál-Miskolc Kft. 3525 Miskolc, Kishunyad u. 32. ◆ PC Box Kft. 6722 Szeged, Mérei u. 12. ◆ Lancer Kft. 9700 Szombathely, Szell K. u. 11.

INTERAKTÍV, MULTIMÉDIÁS CD LEMEZEK

VIGYE VÁSÁRRA RAKTÁRKÉSZLETÉT!

ÉVVÉGI SZÁMÍTÓGÉPVÁSÁR A KÖRCSARNOKBAN

1997. DECEMBER 5-7-IG MINDEN NAP 10-19 ÓRÁIG

Jelentkezési határidő: 1997. október 25.

Jelentkezés, felvilágosítás:

Glahé International
Kiállításszervező Kft.
1146 Budapest, Dózsa György út 1-3.
Tel./fax: 252-1685, 252-3127
E-mail: glahebp@mail.datanet.hu

Kommunikációtechnika
és multimédia börze
Internet Fórum

Cheat

SZIGURÚAN CSAK CSALÓKNAK!

7TH LEGION

A mission.ini-t kell editálnunk a következőképpen:

Keressük meg a PVSTART fejlécet az aktuális küldetésnél. Ezután következik egy hosszú számsor, mely a következő elemekből áll:

(A 44 számjegyből nem mindegyik használható)

első nulla	Ore Carrier
2	Ore Truck
3	Crusader
4	Oppressor
5	Crucifier
6	APC
7	Faith Hammer
8	Annihilator
9	Purifier
17	Mortar Unit
18	Priest
19	Medic
20	Slaven Rider
34	Inquisitor AC
35	Revelator AC
37	Nova AC
39	Redeemer AC

Az utolsó szám a mobile construction vehicle (MCV).

Következzen egy példa az editálásra

Az eredeti

PVStart=0010000000000000000000000000 0000000000001

1 Crusader tank és 1 MCV

A módosított

PVStart=0000000070000000000000000000 00008000400002

2 MCV, 7 Purifier, 4 Redeemer és 8 Revelator

ZOMBIE WARS

Before using the cheat codes you must activate the cheat system. Simply follow these easy steps:

1) A Select Difficulty Level képernyőn tartsd nyomva a TAB-ot és nyomd meg a CTRL-t
2) ASelect Player képernyőn írd be: robisagod
Ekkor hangot hallasz és a cheat működésbe lép.
3) Ezután beírhatod a következők közül bármelyiket:

Sérthetetlenség	BEAGLE
Vér Kód	GIVEBLOOD
Megment minden túszt	RESCUE
Következő szintre	GETMEOUT
Rejtett helyek	INFRARED
Minden fegyver	KICKASS
Ugrás a végére	GEEWHIZ

CARMAGEDDON

BIGBOTTOM	Bodywork Trashed
SUPERHOOPS	Explosive Peds
IGLOOFUN	Hot Rod
GOGGLEPLEX	Underwater Ability
SPAMFORREST	Instant Handbrake
INTHELOFT	Drogok
BUYOURNEXTGAME	Jelly Suspension
CHICKENFODDER	Bouncey
FUNNYJAM	Turbo Peds
TRAMSARESUPER	Pedestrian Harvest
ISLANDRULES	Vesuvian Corpses
SMALLUDDERS	Giant Peds
SPAMFRITTERS	Free Repairs
GIVEMELARD	Mega Bonus (Loads Of Money)
SPAMSPAMSPAMSPAM	Pedestrians Glues To Ground
HAVESOMESPAM	Gravity Has Gone Strange
MOOSEONTHELOOSE	Pinball Mode
ILOVENOBBY	Pedestrains Shown On Map
RUSSFORMARIO	Pedestrian Electro Bastard Ray
HAMSTERSEX	Blind Pedestrians
NAUGHTYTORTY	Pedestrian Respawn
BOYSFROMTHEBUSH	Grip O Matic Tires

A Network Race-type kiválasztó képernyőn: JOYRIDER, és az összes kocsival mehetünk.

CONQUEST EARTH

Az életeink megnöveléséhez a save game file-okat (es.hgame01-02...) kell editálni. A hatodik sorban lévő 0101-es értéket írjuk át 0103-ra.

A pénzünk növeléséhez a ce_text.wad-ot kell editálni. Mindent megtalálunk itt, pl a 13.pálya értékeit a 0007f980-as sorban.

MAGESLAYER

A kódok beírásához nyomjuk le a ~ billentyűt, majd a kód után az Entert:

bind p positions	Ezután decimálisan kiírja a pozíciót [x, y,z] a P billentyűre.
a_moveme X,Y,Z	Mozgatás egy adott pontra
dir maps	A térképek listája
map „mapname"	Térkép indítása
pc_spawnthing „thingname"	Tárgy létrehozása
fly	Repülő mód ki-be kapcsolása, mely után a JUMP-pal repülhetünk
ode to jack	Az összes teremtmény kinyírása a pályán.
impulse 11	Isten mód
bigfinale	A zárókép lejátszása
noclip	Falon átjárás
impulse 10	Mágikus támadás
impulse 42	Easter egg
impulse 43	gyors halál (1 of 5)
impulse 69	gyors halál (2 of 5)

A „pc_spawnthing thingname"-nál használható nevek mindenfajta creature – pl. „rat, bat, wererat1 (2 and 3), scorpion, spider".

Tárgyak

i_shield temporary	pajzs
i_timestoptemporary	lények megállítása
i_speed temporary	futás
i_inviso temorary	láthatatlanság
i_death temporary	KILL ALL powerup
i_health health	ikon
i_mana mana	ikon
key	kulcs

PROJECT PARADISE

Nyomjuk meg a P betűt a leállításhoz, majd írjuk be a kódokat:

MAGIC	összes varázslat
METAL	összes fegyver
EVIL	összes PowerUps elérhető
MIGHT	Energia fel

Pályakódok

HELLGATE
DREAM EVIL
DEMON
BLACK SUN
BOGART
FIRESPELL
PANDEMONIUM
CYBERSPACE

MACHINE HUNTER

A Cheat menü eléréséhez a password-höz írjuk be, hogy ???HOST??? .

INDEPENDENCE DAY

Pause módban használhatjuk a következő billentyű és egérgomb kombinációkat:

R	Right cursor key
L	Left cursor key
U	Up cursor key
D	Down cursor key
E	E key
A	A key
O	O key

DH1

REDO	50 gránát, összes típus
RUDE	Sérthetetlenség
REED	Fat people
DEAD	Floating corpses
REAR	Frodított irányítás
OOEER	Sikítás lövéskor
AAAAAAAAAARRRR	Csontváz mód
DOODAD	Silly animations
DEER	Silly voices
RUDDER	Fegyver váltás és végtelen lőszer

DH2

RELOAD	Gránátok
ODDEXE	Fergality
DEAD	Skeletons
DARE	Immortal
RUDE	Minden fegyver újratölt

DH3

„RUDE," DataOn	On-screen data
„DODOR," UseAllCams	Szabad kamera mozgatás
„ODDAXER," ShowFergus	Fergus mód
„LULLEDA," SlowMeDown	Szuper finom mozgatás
„LEADER," LoadsAPlanes	16 planes on city levels
„OOEEDDXXR," LoadsATurbos	99 turbo
„LOUDER," InfLives	Végtelen élet
„LARD," FatMode	Large models
„LOROEAXAR," JumpLevels	Ugrás egy tetszőleges pályára

Bear™

Hirdess!
Hirdetési tarifáink: szavanként 20 Ft. A szöveget, vagy a befizetési csekk (belföldi pénzesutalvány) közlemény rovatába, vagy külön levélben várjuk az alábbi címre:
PC GURU - Apróhirdetés 1399 Budapest, Pf. 701/765

SONY PSX GÉPEMET ÉS JÁTÉKAIMAT ELADNÁM!

ÉRDEKLŐDNI LEHET: 06-20 693-365

Quake game, Mission Pack 1-2, Botskin és Morph bővítésekkel eladó 4500 Ft-ért.
Érdeklődni: 06-96 411-063

A Csokonai Művelődési Ház

Számítógép klubja

szeretettel várja az érdeklődőket minden pénteken délután 17-21 óráig.

Cím: Csokonai Művelődési Központ
1153. Budapest. Eötvös u. 64-66.,
Tel.: 307-6191, 307-7285

Amigások és PC-sek figyelem!
A Budatétényi Amiga és PC Klub minden szombaton 9-15 óráig várja az érdeklődőket.
Cím:
Budafok-Tétény Műv. Központ
Budapest
XXII. Nagytétényi út 35.

Megközelíthető a Móricz Zs. körtértől a 3-as, a Kosztolányi D. tértől a 14, 114-es és a Szent Imre tértől a 138-as busszal.
ErniE/OriOn Design

MIDI és AUDIO programok, PATCH editorok, AWE32, AWE64, GUS hangszínek, WAV-ok, AUDIO SAMPLE CD-k, MULTIMÉDIA kollekciók, MP3 Audio fájlok nagy választéka.
Telefon: 42-314-626

NINTENDO64 GÉPEMET ÉS 3 JÁTÉKOT 50,000 Ft-ÉRT ELADNÁM!

ÉRDEKLŐDNI LEHET: 291-8244

Keresek olcsón használt robogót.
E-mail: guru@mail.datanet.hu vagy a szerkesztőségben 137-0007/Laza

LEMEZ MELLÉKLET

A lemezt előfizetőink ingyen kapják meg, de megrendelhető önköltségi áron a szerkesztőség címén is: PC GURU • 1399, Budapest Pf. 701/765.

A lemez ára (postaköltséggel): 150 Ft

(A horribilis utánvételi költségek miatt az utánvételes megrendelés ára 280 Ft – ebből 150 Ft az utánvételes feladás díja. Javasoljuk, hogy inkább belföldi postautalványon küldjétek el előre a 150 Ft-ot, így kicsit leegyszerűsödik a dolog.)

ANSISHOW.ARJ
Ansi és Rip képek

CDCR20B1.ARJ
CDROM Cheater v2.0
CDROM emulátor, DOS, Windows

CHNREA.ZIP
Chain reaction
Vízalatti Boulderdash játék

CTMOUS12.ARJ
Magyar mouse driver

FOODBOY.ZIP
Food Boy (játék)
evés, falás, habzsolás minden mennyiségben

KAOSZGEP.ARJ
Káoszgép (demo v0.22)
Egy magyar szöveges kalandjáték, klasszikus megoldásban.

LHA213.EXE
LHA v2.13
Önkicsomagolós állapotban

MRBOOT20.ARJ
MasterBooter v2.0
Sokoldalú magyar system booter
DOS, OS/2, Win95, Linux, NT

WINGUIDE.LHA
Amiga Guide formátum néző

Előfizetői lemez helye

SZENZÁCIÓS ÁRAK!!!
a Virtual World üzleteiben
A COMPFAIR 97-en nagy sikert aratott akciónkat november 15-ig meghosszabbítjuk. Tehát ha valamelyik boltunkban klubtagságit váltasz, akkor akciós áron vásárolhatod meg kedvenc játékodat, ráadásul még ajándékot is kapsz!
RED ALERT THE AFTERMATH
6.990,- 2.990,-
LANDS OF LORE GUARDIANS OF DESTINY
12.990,- 7.990,-
HEXEN II
11.990,- 5.990,-
JEDI KNIGHT
11.990,- 5.990,-
STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE
12.990,- 5.990,-
DARK REIGN THE FUTURE OF WAR
6.990,- 2.990,-
TOTAL ANNIHILATION
11.990,- 6.990,-
RESIDENT EVIL
12.990,- 6.990,-
EXTREME ASSAULT
11.990,- 5.990,-
CARMAGEDDON
11.990,- 5.990,-
BROKEN SWORD II
12.990,- 7.990,-
THE CURSE OF MONKEY ISLAND
11.990,- 6.990,-
NEED FOR SPEED II
12.990,- 4.990,-
wipEout 2097
11.990,- 5.990,-
MOTO RACER
11.990,- 5.990,-
Ahol mindezt megtalálod:
Újlaki Üzletház I. em.
1036 Budapest,
Bécsi út 34-36
Tel.: 250-5200/122
Átrium Mozi
1024 Budapest,
Margit krt. 55.
Tel.: 316-0186
Újpesti Centrum II. em.
1041 Budapest,
István u. 10.
Tel.: 169-5155/61
Alfa Üzletház
1173 Budapest,
Pesti út 151.
Tel.: 2563-662/36
Egy tagsági váltásakor csak egy kedvezményes árú CD vásárolható!!!
Háttérkép: Lands of Lore 2 Virgin - Westwood

PIXEL
multimédia
MONSTER 3D
DIAMOND
3Dfx Voodoo chip set, 4 MB
EDO RAM 5 év garancia
GRAVIS
GamePad Pro
ULTRASOUND MAX
A legendás MAX újra kapható
szuper alacsony áron - 10.900 Ft+ÁFA
ULTRASOUND PLUG&PLAY
A létező legjobb félprofi hangkártya
hihetetlen áresés - 17.900 Ft+ÁFA
FIREBIRD 2
14 gombos programozható joystick
8 állású panorámagombbal
THUNDERBIRD
4 gombos joystick
4 állású panorámagombbal
GAMEPAD
A világ legnépszerűbb 4 gombos
gamepadja
GAMEPAD PRO
Az első 10 gombos programozható
gamepad
GRAVIS
GamePad Pro
1088 Bp. Rákóczi út 13. tel: 266-6059 fax: 118-6651
E-mail: pixel@mail.matav.hu * www.pixel.hu

Automex

A LANGMaster sorozat szövegkörnyezetét a nemzetköz szakmában elismert angol Heinemann ELT könyvkiadó Heinemann Guided Readers sorozatából adaptáltuk CD-ROM-ra, melyet korra és tudásszintre való tekintet nélkül mindenkinek tudunk ajánlani A sorozatban felhasznált, gondosan összeválogatott tananyag valamint a kiváló multimédiás megoldások méltán tették e szoftver világszerte elismertté. Reméljük, a magyar közönség is szívesen fogadja!

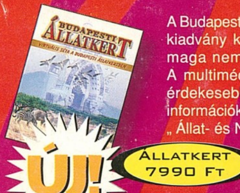
A "Kémia Kalauz 1. - Utazás Az Elemek Birodalmában" című CD-ROM a modern szervetlen kémia teljes ismeretanyagának összefoglalóját nyújtja az érdeklődőnek, áttekintve mind a 112 elemet amit a mai napig ismerünk. A több ezer oldalnyi hypertextes háttéranyag pontos képet ad mindegyik elem fizikai, kémiai és biológiai tulajdonságáról. Strukturált formában tájékoztat az elemek előfordulási helyéről, előállítási, valamint felhasználási módjáról, bemutatva azok legfontosabb vegyületeit.

A Matematika Kalauz•összefoglalt formában tartalmazza a teljes középiskolai matematika anyagot. Négy nagy fejezetre bomlik: Algebra, Geometria, Vektorok és trigonometria, valamint Koordinátageometria. A Matematika Kalauzt sikeresen használhatja akár a gimnazista a napi matematika tanulásban, akár az érettségi- és egyetemi felvételi vizsgára készülő diák, akár az elsőéves főiskolás vagy egyetemi hallgató.

A MICSODA CD-ROM-sorozat alapvető célja a magyar irodalom korszerű eszközökkel történő széleskörű terjesztése, korábban már létrehozott és a sorozat alkalmával készülő művészeti értékek bemutatása, szórakoztatás, oktatás és értékmentés.
MICSODA CD-ROM-ok *szórakoztatnak*, mert multimédiás elemekke dolgozzák fel irodalmunk kiemelkedő egyéniségeit és műveiket. *Oktatnak* lemezei akár hagyományos, akár alternatív óvodai-iskolai keretek között is jól alkalmazható módon dolgozzák fel azokat az irodalmi értékeket, melyek felhasználhatóak egy-egy óra vagy foglalkozás keretében. *Értékeket mentenek*, mert "digitális-túlélést" biztosítanak irodalmi hagyományainknak.

A Megamédia kiadásában megjelent Megapak 5-ös, 6-os és Megasixpak csomagok után itt a MEGAPAK 7-es szoftverválogatás! 10 játék 11 CD-n:• 3D Ultra Pinball 2 • Ceasar II. • Earthworm Jim • Road Rash • Creature Shock • US Navy Fighter • Genewars • Mission Force: Cyberstorm • A-10 Cuba! • Heroes of Might and Magic

A Budapesti Állatkert 131 éves fennállása óta már számos kiadvány készült. Ez a mostani műfaját tekintve a maga nemében első és egyedülálló.
A multimédia lehetőségeit felhasználva egy bővebb, érdekesebb képet nyújtva, eddig még nem publikált információkat felhasználva mutatja be a magyar főváros „Állat- és Növénykert" -jét.



Még mindig sláger a Megapak6-os szoftverválogatás! 10 játék CD-n: • Riddle of Master • Allied General • Legend of Kyrandia Book III-Malcolm's Revenge • Action Soccer • Pinball 3D-VCR • Manic Karts • Druid-Deamons of the Mind • Al Unser, Jr. Arcade Racing • Steel Panthers • Death Gate

Folytatódik a Megapak sorozat a Megapak8-as csomaggal! • Master of Orion • SimCity 2000 • Screamer 2 • Mechwarrior II • Broken Sword • Jagged Alliance • Jack Nicklaus • iM1A2 Abrams • Atari Action Pack • Return to Zork

Automex CD Shop: 1072 Bp., Rákóczi út 4-6. Tel.: 351-5015, Fax: 322-3817 HP, Canon, Epson kellékanyagok, irodatechnika (telefonok, faxok), multimédia kiegészítők
Automex Media Store: 1072 Bp., Rákóczi út 4-6. (alagsor) Tel.: 351-5016, Fax: 351-5017 Fatar, Yamaha billentyűzetek, műsoros videokazetták, biztonságtechnika, GSM, kiegészítők
Automex CD Center: 1077 Bp., Wesselényi u. 21. Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799 Postai utánvét: 1410 Budapest, Pf. 185. Tel.: 352-8573 Naprakész információk: a Teletext 682. oldalán
E-mail: info@automex.com www.automex.com

Az árak az ÁFA-t tartalmazzák!